

MUNDO DO[®]

CD-ROM

Informática Prática, Descomplicada e

COMPLETA

Grátis

**Jogo Completo
da LucasArts**

Novas Secções

- Resumos para si as informações essenciais do mundo da Informática

- Suplemento com os melhores endereços da Internet

**Internet
Explorer 4.0**

- Versão portuguesa
Instale-o no seu computador

E mais 30
programas inéditos
para toda a família

Legendado
em
Português

AFTERLIFE

5 Simuladores

- Fórmula Indy
- Caça F-22
- Submarino
- Tanque de Guerra
- Avião experimental



Mensal

W
EDITORA
VOLTA AO MUNDO

Ano 2 N.º 18
Fevereiro 98
950\$00

EDITORA
EUROPA

Quem disse que o mundo não é plano ?



IP-ROM - A ligação instantânea à INTERNET.

Agora o mundo cabe todo no IP-ROM. Um disco compacto que num segundo você introduz no computador, e no seguinte o leva a navegar na Internet. A ligação é automática e instantânea.

Esta é uma inovação da IP, o maior operador privado de Internet em Portugal, com uma rede nacional com dezenas de pontos de acesso.

E para que possa dominar e aproveitar todas as potencialidades da rede, o seu IP-ROM tem uma oferta exclusiva para si: 7 horas de formação grátis nos centros Rumos.

Venha conhecer esta e outras vantagens do IP-ROM, visite o Revendedor IP mais perto de si ou telefone para o (01) 316 67 00.

Com o IP-ROM a ligação à Internet nunca foi tão simples e rápida. O difícil vai ser desligar-se.



A INTERNET mais fácil.

**Compatível com
Windows 3.X/95
e Macintosh, para
Modem ou RDIS.**

Av. Duque d'Ávila, 23 - 1000 Lisboa - ip@ip.pt - www.ip.pt
Tel 01.316 67 00 - 02.208 82 05 - Fax 01.316 67 01 - 02.208 82 06



Directores:
Aydano Roriz
Abilio P. Cunha

Director:
Paulo Ferreira

MUNDO DO

CD-ROM

Informática Prática e Descomplicada

ABRIL 98

Editor e Director Responsável
Aydano Roriz

Redacção
Director de Redacção: Roberto Araújo
Editora Assistente: Silvana Altafani
Redactor: Luiz Siqueira
Jornalista Responsável: Roberto Araújo MTB. 10.766
Chefe de Arte: Jefferson Silva
Assistente de Arte: Welby Dantas

Colaboraram nesta edição
Alberto Dinis e Paulo Casero

Produção do CD-ROM
Europa Multimídia
Rua MMDC, 121
Telefone: (00.55.11) 816 67 67 / (00.55.11) 832 73 17
Fax: (00.55.11) 867 85 83
CEP: 05510-21 - São Paulo, SP - Brasil

Director Operacional
Abilio Cunha

Publicidade
Luís Ferreira (Director)
Helena Ponte (Coordenadora)
Cláudia Martins (Secretária)
Rua Carlos de Oliveira, 3 - 2º - 1600 LISBOA
Telefone: (01) 721 03 96 / Fax: (01) 727 23 95
Delegação Norte
Virginia Silva (Directora de Contas)
Rua Júlio Dinis, 204, Piso 3, Sala 315 - 4050 PORTO
Telefone: (02) 606 96 11/2 / Fax: (02) 609 95 60

Produção
António José Carvalho (Director)
Juvenal Carvalho e João Paulo Pires

Marketing
Ana Barbado
Sofia Campos

Atendimento ao Assinante das 9 às 13h
Telefone: (01) 721 03 98 / Fax: (01) 727 36 89
Contacto: Rita Cerdeira

Suporte Técnico
Telefone: (01) 721 03 94 / Fax: (01) 727 23 32

Endereço Electrónico
voltaaomundo@mail.telepac.pt

Propriedade
Volta ao Mundo - Editora de Publicações, SA
Mundo do CD-ROM e a Revista do CD-ROM são marcas
registradas da Editora Europa Ltda.
(ISSN-0104-8732)

Sede, Serviços Administrativos, Redacção e Publicidade
Rua Carlos de Oliveira, 3 2º - 1600 LISBOA
Telefone: 351.1.721 03 90 / Fax: 351.1.721 23 32

Pré-impressão
V.J. - Fotocomposição, Lda.
Rua Bernardino Ribeiro n.º 41/43 - 1150 LISBOA

Impressão
Avenida Gráfica
Severo Ochoa, 2891 - Leganés - Madrid - Espanha

Distribuição
Vasp, Lda.
Complexo CREL, Bela Vista, 4º Piso - Massamá

Mundo do CD-ROM é uma publicação mensal da
Volta ao Mundo - Editora de Publicações, SA.
O CD-ROM e o suplemento Os Melhores Endereços da Internet,
são partes integrantes desta edição, não podendo ser vendidos
separadamente. A Editora Europa e a Editora Volta ao Mundo
não se responsabilizam pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Depósito legal: n.º 104056/96
Registado no Instituto de Comunicação Social
n.º 120599 de 23 de Janeiro de 1997

Interdita a reprodução de textos e imagens por quaisquer meios



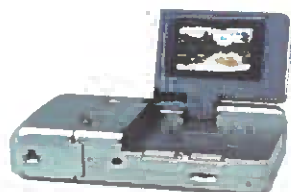
Tiragem: 30 000 exemplares

SUMÁRIO - EDIÇÃO 18

UPGRADE



Resumos para si as informações
essenciais do mundo da informática . . . 5
Proteja os seus dados 9
Rádio e TV na Internet 10



Câmeras digitais: teste comparativo
das câmeras Casio QV-300 e Ricoh
RDC 300 12

DVD

Conheça dois equipamentos de DVD
disponíveis em Portugal 14

DICAS E TRUQUES

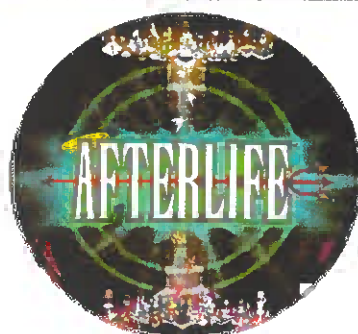
Tire as suas dúvidas de informática.
Aprenda as melhores "Dicas & Truques".
Aproveite todos os recursos do seu PC e
dos programas que já tem 16

COMO USAR O SEU CD-ROM



Aqui, encontra as informações
necessárias para usar o CD-ROM . . . 18

JOGO COMPLETO



AfterLife. Directamente da produtora do
mago dos efeitos especiais, George
Lucas, um jogo no qual você cuida das
almas no Céu ou no Inferno 20

APLICATIVOS

Norton Antivirus 25
Music Maker 26
Easy-Mail 28
Crystal 3D Impact 30
GetRight, PhoneBook, Desinstalador . 33
Catalogador de CDs, Sticky Notes . . 34

LAZER

Dance eJay 35
IconForge 36
Love Calculator, Alarm, Mind Grind . . 38
Revenge of the Toys, fUNKIT 39
Imagens, Meta Mouse
Camel Trophy Screen Saver, 40

JOGOS

Shuttels 41
Andretti Rancing 42
F22 Raptor 44
Armored Fist 2 46
Pinball, TumbleBugs 48
Hover Race, The Art of Flying 49
Sub Culture, Frogger 50

ATENDIMENTO AO LEITOR

Telefone: (01) 721 03 94 (10:00 às 12:00 horas, dias úteis)



(01) 721 03 90



Rua Carlos de Oliveira, 3 - 2º
1600 LISBOA



FAX (01) 727 36 89

Endereço Electrónico: voltaaomundo@mail.telepac.pt



MUNDO DO CD-ROM AGORA EM VERSÃO 2.0

Estar em constante mudança é a regra de quem gosta de informática. E com a sua revista *Mundo do CD-ROM* não poderia ser diferente. Se prestar atenção, poderá confirmar que esta é uma nova "versão", algo como uma *Mundo do CD-ROM 2.0*.

Para começar, incluímos um jogo completo. E, como líderes de mercado, não podíamos ficar por menos: escolhemos para si um jogo da *LucasArts*, seguramente um dos mais renomeados produtores de todo o mundo, pela primeira vez numa revista portuguesa. Claro que estamos a pagar, e bastante caro, para distribuir um programa completo como o *AfterLife*. Mas entendemos que você dá valor a cada centavo. Por isso, num esforço bastante grande, mantivemos o preço da revista. Aliás, inalterado há 18 edições, desde o lançamento, em Novembro de 1996.

Na mesma linha de valorizar o seu dinheiro, decidimos preparar reportagens, testes e um resumo de todas as principais notícias do mundo da informática, inclusive sobre o

revolucionário *DVD*. Assim, se tiver com pouco tempo ou dinheiro, poderá dispensar a compra de outras publicações, e continuar bem informado.

É preciso reconhecer também que você, que é nosso leitor habitual, aumentou muito os seus conhecimentos sobre informática, desde o nº 1 da *Mundo do CD-ROM*. E queremos acreditar que a "Revistinha Dicas & Truques" tenha ajudado nisso. Mas é impossível negar a importância da *Internet*. Por isso, levamos as *Dicas & Truques* para o corpo da revista e criamos o suplemento *Os Melhores Endereços da Internet*.

Apesar de todas estas alterações, o que não mudamos foi a fórmula tradicional do *Mundo do CD-ROM*, que continua com toda a interatividade, para que possa usar e experimentar outros 30 programas.

Espero que goste desta nova receita.

Roberto Araújo
Director de redacção
araujo@europenet.com.br

Existe uma palavra em japonês que sintetiza bem a filosofia da Editora Europa. A palavra é *kaizen*, e significa "melhoria constante". Ou seja, a gente acredita que nada, nunca, está tão perfeito que não possa ser melhorado. E é isso o que temos feito com o *Mundo do CD-ROM*, desde o seu lançamento.

Mas, agora, propusemo-nos a um desafio maior. O desafio de fazer do *Mundo do CD-ROM* a única revista de informática realmente completa em Portugal. Tão completa, que abrangesse tudo o que só conseguiria reunir se comprasse duas ou três revistas diferentes. Só que pagando os mesmos 950\$00 que está habituado a pagar, desde Novembro de 1996.

O esforço foi grande, mas creio que o Roberto e o pessoal da Redacção conseguiram. Dê uma olhadela e comprove você mesmo. Parafraseando Churchill, penso que nunca se deu tanto, por tão pouco...

Abraços
Aydano Roriz

Fique por dentro

Pesquisamos e resumimos, para que possa ficar a saber o que está a acontecer, todos os principais factos do mundo da informática em Portugal e no Mundo. Acompanhe!

Porto Editora premiada



Dois dos mais conhecidos e reputados programas multimédia da Porto Editora foram galardoados no âmbito do 2.º Concurso Nacional de Software, promovido pela Microsoft. Enquanto o *Profgest* obteve o segundo lugar na categoria de produtos informáticos para Gestão, o *FLiP 97* ficou em idêntica posição mas na categoria *Educação*.

O *Profgest* é um programa concebido para auxiliar os professores a organizarem a sua actividade. Possui uma multiplicidade de recursos que permite, por exemplo, criar facilmente uma folha com a constituição de cada turma, fazer uma planta da sala de aula, um horário, uma folha de avaliações e planificação das aulas, tratar estatisticamente os dados das avaliações e imprimir grelhas de correcção e de classificações, entre outras potencialidades.

Por seu turno, com o *FLiP 97* torna-se mais fácil escrever e falar bem Português. Além de possuir o primeiro corrector gramatical para a Língua Portuguesa, este produto traz ainda um corrector ortográfico, um hifenizador, um dicionário de sinónimos e sete dicionários temáticos de várias áreas do saber.

Disco resiste a explosão nuclear

Imaginando o pior (uma guerra nuclear, por exemplo), um grupo de investigadores americanos inventou um disco que até resiste a uma explosão atómica. Chama-se *HD-ROM* (*High Density Read Only Memory* ou *Unidade de Alta Densidade Somente Para Leitura*) e é muito parecido com um disco rígido. No entanto, é capaz de armazenar uma enorme quantidade de informação — aproximadamente 165 *Gigabytes* na mesma área em que um *CD-ROM* grava 650 *Megabytes* (praticamente mais 250 vezes).

O sistema de armazenamento usa pequenos discos de silício, aos quais os técnicos chamam panquecas, que só podem ser gravados uma vez.

Essas panquecas têm propriedades físicas muito específicas, que as podem tornar quase "imortais".

Os pequenos discos são capazes de resistir a variações de pressão, de calor e a choques e torções. O material é realmente muito durável e resistente. Segundo os próprios criadores, este disco até pode suportar uma explosão nuclear.

Os cientistas também estão a pensar numa forma de permitir que, daqui a dois mil anos ou mais, outras gerações da humanidade consigam interpretar os dados. E que não tenham a mesma dificuldade que se tem hoje, quando se tenta ler os hieroglifos deixados pelos antigos egípcios. É bom que eles encontrem uma maneira de imortalizar também a máquina que lê os discos. Caso contrário, se acontecer mesmo uma explosão nuclear, ou algo que ameace a raça humana, os discos que restarem irão tornar-se ou um brinquedo ou um espelho para a geração que sobreviver!



Prémios ESIS

A Missão para a Sociedade de Informação, o jornal Expresso e a *Silicon* instituíram os Prémios ESIS (*European Survey of Information Society*), destinados a premiar os três projectos que melhores aplicações apresentem para o desenvolvimento da Sociedade da Informação em Portugal. O concurso está em vigor até

ALTIOS



INFORMATION

EUROPEAN

Setembro deste ano, data em que serão anunciados os vencedores, que receberão os respectivos galardões, constituídos por obras de arte.

Para apresentar candidatura é necessário preencher um questionário específico que, posteriormente, será analisado por um júri composto por várias personalidades do meio académico e empresarial.

Se quiser saber mais informações,

marque um destes números de telefone:

(01) 795 85 85/ 311 40 00/
721 09 18.

SURVEY OF

Internet World Portugal

Depois do sucesso da primeira edição, que se realizou em Junho do ano passado, Portugal volta novamente a receber o *Internet World*, o

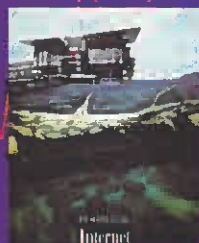
maior acontecimento mundial sobre a grande rede de comunicação moderna. O evento realiza-se no Centro de Congressos da FIL, em Lisboa, nos dias 2, 3 e 4 de Abril deste ano.

O *Internet World Portugal* é organizado pela *Mecklermedia* e tem como tema central os negócios

feitos através da *Internet*. À semelhança da edição anterior, paralelamente à exposição, decorre um ciclo de conferências nas quais irão marcar presença os melhores especialistas nacionais e internacionais sobre o assunto.

Internet World Portugal '98

Palácio Internacional de Lisboa
2, 3 e 4 de Abril



Internet
World '98



Super disquete

As empresas *Sony* e *Fuji* uniram-se e criaram uma superdisquete com capacidade para armanezar 200 MB. Os discos têm o mesmo tamanho das tradicionais disquetes de 1,44 MB e foram baptizados com o nome de *HiFD* (*High Capacity Floppy Drive* ou *disquete de alta capacidade*). As principais vantagens do equipamento são a versatilidade e a velocidade. A *drive* é compatível com o formato antigo de 1,44 MB e com os novos discos de 200 MB. A velocidade de cópia é quase 50 vezes maior. Agora, só resta esperar, para ver se este sistema se torna padrão.



Bill Gates vai invadir o espaço

Não há maneira de negar essa constatação. Para qualquer lado que se olhe a *Microsoft* está lá. O seu sistema operacional está presente em 94% de todos os computadores pessoais vendidos um pouco por todo o Mundo. Além disso, a *Microsoft* possui quatro quintos do mercado de editores; domina as vendas de programas para redes em empresas, e já investiu na TV por cabo, no cinema, no multimédia e no comércio pela *Internet*. O dono da empresa, Bill Gates, até tem planos para invadir o espaço, pretendendo lançar 300 satélites de acesso à *Internet*. Mas nem tudo são rosas... A *Microsoft* também tem sido vista com muita frequência nos tribunais de justiça americanos. Empresas como a *Netscape* e a *Sun* estão a mover processos contra a *Microsoft*, por causa da nova versão do *Internet Explorer*. Quem já o instalou, sabe que o programa altera significativamente a cara do *Windows*. Segundo as empresas acusadoras, isso é ilegal, pois leva os utilizadores a instalarem o *Internet Explorer*, para poderem actualizar o sistema operacional. Tudo isto é fundamentado na lei *anti-trust* americana de combate à concorrência desleal entre empresas. Ainda não existe uma decisão definitiva, mas esperamos apenas que a liberdade de escolha dos consumidores prevaleça sempre.

Há pouco tempo (princípios de Fevereiro), durante uma conferência na Bélgica, Bill Gates foi atingido na cara com uma torta de creme. No entanto, não se tratou de um protesto dos rivais da *Microsoft*, mas de uma brincadeira de mau gosto.

Festa gráfica

A *Adobe*, uma das maiores produtoras de programas gráficos do mundo, acaba de lançar um pacote que vai deixar feliz qualquer profissional da área da criação gráfica. O nome desse produto é *Adobe Publishing Collection*. O pacote traz programas como o *PageMaker 6.5* (cuja *demo* incluímos na edição 14) o *Photoshop 4.0* (*demo* na edição 13), o *Illustrator 7.0* (*demo* na edição 12) e o *Dimensions 3.0* (*demo* na edição 16). A principal vantagem deste pacote é o preço. Cada programa em separado custa cerca de 100 contos enquanto

que o *Adobe Publishing Collection*, que traz seis programas, custa cerca de 340 contos. Quem estiver interessado, pode ligar para este número de telefone: (01) 414 46 11.



Servidores da Microsoft superam os da Netscape em Portugal

Um estudo efectuado pela revista electrónica "Recortes" revela que, em Portugal, os servidores da *Microsoft* são mais utilizados do que os da *Netscape*.

Segundo os dados recolhidos por esta publicação, os servidores da empresa de Bill Gates detêm uma quota de 14% do



mercado enquanto que a *Netscape* se queda por modestos três por cento, ou seja, muito menos de metade.

Este estudo tem a particularidade singular de apresentar dados reais,

pois foi feito com base numa

sondagem cujo universo escolhido é

significativamente representativo.



Novo recorde em disco rígido

Os cientistas da *IBM* estabeleceram um novo recorde mundial de armazenamento de dados num disco rígido. O recorde anterior, também pertencente a eles, era praticamente a metade do novo. Os investigadores conseguiram gravar numa área de duas polegadas quadradas, informações correspondentes a 725 000 páginas dactilografadas, que, empilhadas, dariam uma torre mais alta que um edifício de 18 andares. A nova tecnologia deve chegar aos utilizadores comuns até 2001, na forma de discos rígidos com capacidade bastante superior à dos actuais, mas de tamanho ainda não definido.

Liberdade x repressão

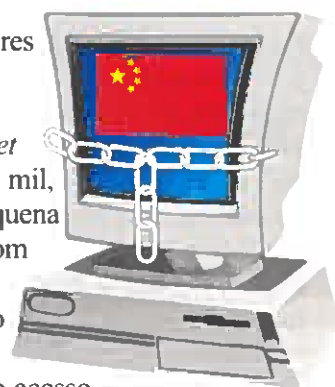
Em Janeiro, o governo chinês divulgou normas de controlo para o conteúdo da *Internet* no país. Segundo ele (o governo), é necessário fazer isso, pois a rede está a ser usada para filtrar segredos de Estado e difundir informações nocivas. As regras estabelecidas definem uma série de delitos, como a subversão política, a pornografia e o estímulo à violência. Um dos artigos da Lei determina que a *Internet* não pode ser usada para dividir o país, fazendo alusão aos movimentos separatistas do Tibete e da região muçulmana de Xingjang.

A lei nem sequer poupa os estrangeiros que vivem ou estão de passagem pelo país. A regra é clara: não é permitido criar nem aceder a páginas de assuntos considerados nocivos,

utilizando computadores dentro do território chinês. O número de utilizadores da *Internet* na China chega a 620 mil, uma percentagem pequena quando comparada com o resto do mundo.

Resta saber como é que o governo chinês vai controlar o acesso dos internautas às páginas proibidas, já que basta apenas escrever o endereço para entrar nesses *sites*.

O melhor mesmo é esperar pelos próximos desenvolvimentos desta nova luta entre a liberdade e a repressão.



Proteja os seus dados

Com alguns cuidados básicos, pode evitar que todos os dados que estão no seu computador sejam perdidos. Veja como.

Por Jefferson Silva

Já me aconteceu a mim, talvez a si e também a muita gente que usa o computador. De repente, o PC deixa de funcionar e descobrimos que o disco rígido, também conhecido por *winchester*, por um motivo qualquer "pifou".

Nessa altura, surgem o desespero, as dores de cabeça e um frio na barriga... E com toda a razão. Afinal, é no disco rígido que estão gravados todos os seus dados, textos, folhas de cálculo, a agenda, os trabalhos da faculdade... Enfim, informações que podem ser muito mais valiosas que o próprio computador, pois, na maioria das vezes, são irrecuperáveis.

Passar por isso uma vez é descobrir, da forma mais dramática possível, a

necessidade de prevenir-se contra os estragos do disco. Aqui, vamos falar de algumas medidas simples que poderão impedir que tenha noites de insónia.

A primeira e mais importante providência é ter sempre à mão as disquetes ou os CD-ROMs dos principais programas com que trabalha (*Windows*, *Word*, *Excel*...). Assim, se acontecer alguma coisa, já tem maneira de fazer o seu PC voltar a funcionar.

Outra coisa básica é criar uma pasta fora do directório do *Windows* e arquivar

aí todos os documentos e trabalhos feitos por si – todos os textos do *Word*, folhas de cálculo, desenhos...

Além disso, é sempre prudente fazer uma cópia de segurança, também conhecida como *backup* (pronuncia-se *beicape*), das principais informações que tem no computador, para um outro disco (se o seu PC tiver dois discos rígidos) ou para disquetes. Dependendo de cada caso, é interessante fazer um *backup* diário, pois, na pior das hipóteses, terá guardado as informações até ao dia anterior ao acidente.

Fazer um *backup* é muito simples. Basta abrir o *Explorador*, localizar os seus ficheiros mais importantes, seleccioná-los e, clicando com o botão direito do rato, escolher a opção "Enviar para..." e depois "Disquete de 3 1/2(A)".

Agora, se acontecer o pior, isto é, se o disco rígido deixar completamente de funcionar, é bom que saiba que existem empresas que conseguem recuperar as informações do *winchester* do seu computador.

Infelizmente, o preço do arranjo é praticamente o mesmo de um disco novo, dependendo da mão-de-obra necessária para fazer o serviço. Mas, se as informações que tiver no seu disco forem muito valiosas, vale a pena pagar. Por isso, dirija-se ao local onde comprou o PC e explique a sua situação.

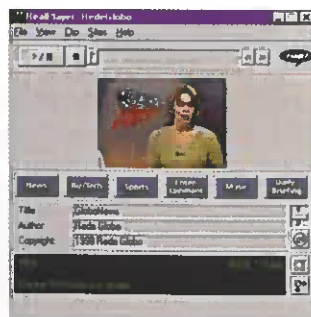
O disco rígido ou HD (mostrado na figura ao lado), também ficou conhecido como *winchester*, devido ao facto do código dos primeiros discos rígidos, que tinham o número 3030, ser, por coincidência, o mesmo da espingarda americana conhecida por *winchester*.



Rádio e TV

Este é mais um serviço da Internet. Se tiver um modem e uma linha telefônica, pode ouvir rádio ou ver televisão sem sair da frente do computador.

Por Luis Siqueira



Ver televisão ou ouvir música pela Internet ainda é novidade. A transmissão tem algumas deficiências, mas já dá para ficar com uma ideia do que será a comunicação no futuro.

A Internet já fez o mais difícil. Espalhou-se por todo o mundo, tornando-se acessível a qualquer um que tenha um computador, um modem e uma linha telefônica. Agora, a etapa seguinte é conseguir aprimorar a qualidade do seu conteúdo. E a prova disso é que, aos poucos, a Internet está a passar a ter a rádio e a televisão como recursos adicionais aos seus serviços.

Por esta altura, deve estar a questionar-se sobre qual a vantagem deste novo serviço. Um bom exemplo é uma estação emissora de rádio. Como o seu emissor tem um alcance determinado pela potência da antena, se a rádio estiver na Internet pode ser ouvida em qualquer lugar do planeta. Basta entrar na página Web da emissora e ter o programa adequado, para poder ouvir a transmissão.

A televisão também já pode ser transmitida pela Internet. Só para ter uma ideia, o lançamento do novo carro de Fórmula 1 da Ferrari, para 1998, foi

transmitido ao vivo pela televisão, através da Internet. Os fanáticos do desporto não precisaram, portanto, de contentar-se apenas com alguns segundos transmitidos pelas outras televisões ou, então, com as notícias publicadas nos jornais. Pelo contrário, puderam ver a apresentação completa.

Outro exemplo foi o funeral da princesa Diana. A rede de televisão americana CNN, transmitiu tudo ao vivo, na grande rede mundial. Aliás, para os jornalistas, a Internet tem sido extremamente valiosa. Empresas, governos, organizadores de eventos e outras instituições, colocam notícias na Internet e depois os jornalistas só têm de ir ao endereço certo.

Mas, como se trata de uma nova tecnologia, o "pecado" ainda é a qualidade. O ecrã de TV é minúsculo, e a qualidade da movimentação é sofrível, para não usar outra expressão pior. Mas as coisas deverão melhorar muito em breve.

na Internet

O seu próprio sistema de transmissão

Nem imagina como é fácil, para um provedor, instalar ou montar um sistema de transmissão de rádio ou TV pela Internet. No caso da rádio, com um simples *walkman* ligado ao PC e um programa específico, uma estação emissora pode transmitir a sua programação via Internet. O programa necessário é o *Real Audio* (foi distribuído na edição n.º 8 da revista), que deverá ser instalado tanto no computador que tem o *walkman* quanto no computador que vai receber a transmissão via rede.

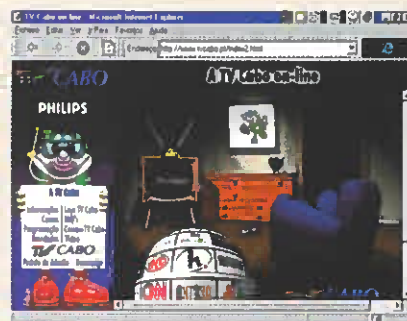
Outra vantagem é que, como o alcance da rede é mundial, programas específicos para as zonas em que as rádios estão implantadas deixam de fazer sentido. O mesmo acontece com as televisões regionais espalhadas um pouco por todo o Mundo. Enfim, há uma vasta gama de possibilidades para superar esse pequeno obstáculo.

O processo de transmissão de rádio e de televisão via Internet ainda está em fase de evolução. É certo que o serviço actualmente apresenta algumas deficiências, mas já dá para se ficar com uma ideia de como deverá ser o futuro da comunicação. Na caixa ao lado, colocamos os *links* de algumas rádios e TVs nacionais e internacionais que já transmitem via Internet. Vale a pena fazer uma visita a esses e a outros *sites* relacionados com o assunto. No entanto, nunca se esqueça de que para ter acesso à maioria dos recursos destas páginas é preciso que o *Real Player* esteja instalado no seu computador.

SITES PARA VER E OUVIR



<http://www.tvi.pt> – página da TVI, a única estação televisiva portuguesa que transmite um programa (*Directo XXI*) on-line.

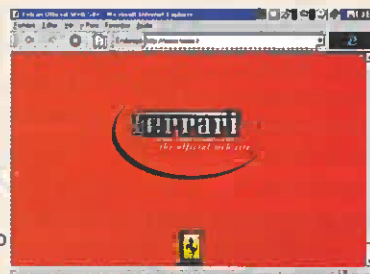


<http://www.tvcabo.pt> – site da TV Cabo. Alguns canais podem ser vistos pela Internet.

<http://www.bloomberg.com/> – rede de televisão americana que transmite notícias de todo o Mundo 24 horas por dia. É possível ver a programação ao vivo via Internet.

<http://www.film.com/> – aqui, pode ver *trailers* dos filmes que estão prestes a estrear-se no cinema, com comentários e críticas.

<http://www.ferrari.it/> – site da equipa de Fórmula 1 Ferrari. Quem quiser, pode ver os vídeos do lançamento do novo carro.



<http://www.radiocomercial.pt> – página da Rádio Comercial, uma estação que transmite a sua emissão em directo pela Internet. De resto, a rádio da Rua Sampaio e Pina foi uma das pioneiras nesta área em Portugal.



<http://www.superfm.com> – site da rádio Superfm, uma estação totalmente dedicada à música e que, desde muito cedo, apostou na emissão em directo via Internet.

<http://www.secs.pt> – página da Secretaria de Estado da Comunicação Social na qual

encontra vários *links* para as páginas das estações de rádio e TV portuguesas que transmitem pela Internet.



<http://www.realaudio.com/> – site da empresa que desenvolveu o *Real Player*. É possível fazer o download do programa via Internet e, depois, instalá-lo no seu computador.





Fotografia

As câmeras digitais vieram para ficar. E, para que fique a conhecer melhor esta novidade, fizemos uma comparação entre duas delas. Veja o resultado.

As máquinas fotográficas digitais são ótimas para usar na Internet ou apenas para brincar. Na nossa avaliação, a Ricoh saiu-se melhor do que a Casio, tendo apresentado imagens mais nítidas e cores mais realistas.

As máquinas fotográficas digitais ainda são brinquedos de luxo. Divertem muito, são leves e práticas. O seu maior defeito, porém, é que a qualidade da imagem está muito distante das obtidas pelas câmeras convencionais. Mas isso acaba por pouco importar. Ver imediatamente o resultado e ter a imagem digitalizada no seu PC, para poder "brincar" com ela, compensa bastante. As câmeras digitais ainda são relativamente caras – custam, em média, cerca de 150 contos. Perceba como elas funcionam e conheça dois modelos: um da Ricoh e outro da Casio.

Como funcionam

Já existem diversos modelos de máquinas fotográficas digitais. Todos eles seguem o mesmo princípio de funcionamento. A imagem é "capturada" por pequenos dispositivos electrónicos sensíveis à luz (o nome técnico é CCD – *Charge Coupled Device*, Dispositivo Acoplado por Carga), e, depois, armazenada na memória da máquina. Depois de fazer as fotos, basta ligar um cabo à câmera e ao computador, e "transferir" as imagens. O passo

seguinte é apagar as fotos da câmera e começar tudo novamente. Há, como é natural, uma nítida desvantagem em utilizar este material em viagens, desde que o utilizador não tenha um PC portátil.

Para funcionarem, as máquinas usam pilhas comuns ou uma fonte de alimentação (transformador) ligada à tomada. A QV-300 da Casio já traz o transformador, o modelo da Ricoh (RDC-300) é que não.

Para fazer a fotografia

A linguagem usada nas câmeras digitais é a mesma das câmeras de vídeo. Deste modo, não se tira a foto, usa-se o *Record*. Para fazer isso, basta enquadrar a cena no ecrã de cristal líquido, parecido com o de uma minitelevisão. A focagem é automática e a imagem que for vista no ecrã é a que aparecerá na foto. Depois, basta, então, carregar no botão *Record* e a imagem será gravada na memória da máquina. A memória é do tipo *flash*, assegurando que não haverá perda de informações quando as pilhas acabarem.

Existe um limite de fotos que podem ser armazenadas, o qual depende da qualidade das fotos tiradas. Quanto melhor for a qualidade das fotos, menor será a quantidade armazenada.



Casio QV-300



Ricoh RDC 300



Digital

Nos modelos testados, o da *Ricoh* permite tirar até 25 fotos de boa qualidade (alta resolução) e 100 de qualidade mínima (baixa resolução). O modelo da *Casio* armazena até 64 fotos de qualidade máxima e 192 de qualidade mínima.

Ver as fotografias

Depois de fazer a fotografia, pode vê-la instantaneamente. Basta passar a máquina para o modo *Play*, e ir accionando as setas. Nesse modo, também existe o sistema de envio das fotos para o computador.

Um *kit* de transferência de imagens, com os cabos e programas específicos para cada câmera, é vendido à parte. Por vezes, a utilização desse *kit* não é nada fácil. No caso das máquinas que testamos, as duas já trazem todos os programas necessários. No entanto, o problema está no cabo do *kit* que, na maior parte dos computadores, deve ser ligado no mesmo sítio do rato. Por isso, quando se está a transferir as imagens para o *PC*, não se tem acesso ao rato.

Outro recurso destas máquinas, e que pode ser acedido através do *Play*, é o da exibição das fotos em televisão. As suas fotos aparecem numa TV e, a partir daí, pode gravá-las numa cassete de vídeo. Tanto no modelo da *Ricoh* como no da *Casio*, esta opção pode ser feita através dos cabos que acompanham a própria máquina.

As duas câmeras digitais

No nosso teste, os resultados da *RDC-300* foram os melhores. As fotografias ficaram mais nítidas e a reprodução das cores mais perto do real. Pode verificar isso nas fotos que colocamos nesta reportagem (página anterior).

RDC 300

Esta máquina tem um design diferente do tradicional. Na verdade, ela parece-se mais com uma minitelevisão do que com uma máquina fotográfica digital. Muito leve e compacta, é fácil de transportar e de usar. O seu tamanho é comparável ao de uma carteira de documentos. A máquina tem um *flash* incluído, que permite tirar fotos em locais com pouca iluminação. As cores são bem reproduzidas e a resolução das fotos é excelente. Ela já traz o *kit* de transferência, que é composto por um cabo e pelo *PhotoStudio Light*, um programa que permite editar e corrigir imagens. Um recurso muito interessante é a macrofotografia, que permite tirar fotografias de pormenores a 1 centímetro da máquina.



Preço: 101 000\$00
Fabricante: Ricoh
Distribuidor: Socamera
Telefone: (02) 943 96 90
Características
Memória: 4 MB
Capacidade de armazenamento: 100 fotos de baixa qualidade, 50 fotos no modo normal e 25 de alta qualidade.
Alimentação: 4 pilhas ou um transformador de 5V
Observação: tem *flash* incorporado e traz um *kit* de transferência de imagens para o computador.

QV-300

Este modelo tem um formato mais tradicional, semelhante ao de uma máquina fotográfica. Apesar do design não ser dos mais modernos, estamos perante uma máquina muito eficiente. Os comandos são fáceis e não têm muitos segredos. Ela não tem *flash*, e, por isso, os melhores resultados são obtidos ao ar livre, em locais bem iluminados. O *kit* de transferência chama-se *QV-Link* e deve ser comprado separadamente. O *kit* traz um cabo e um programa para fazer a transferência de imagens. A lente da máquina tem um eixo de rotação que permite focalizar cenas sem mudar a posição do visor. Por exemplo, dá para o fotógrafo se autofocalizar com ela.



Preço: 193 000\$00
Fabricante: Casio
Distribuidor: Beltrão Coelho
Telefone: (01) 312 28 00
Características
Memória: 4 MB
Capacidade de armazenamento: 192 fotos no modo normal e 64 fotos com alta qualidade.
Alimentação: 4 pilhas ou uma fonte de 6V
Observação: não tem *flash* e o *kit* de transferência deve ser adquirido separadamente.



O DVD ao

Ainda que de forma algo incipiente, o DVD já está à venda em Portugal. Como ele é consequência natural do CD-ROM, estamos a inaugurar esta secção, para ficar por dentro desta nova onda.

O DVD já é uma realidade. Os aparelhos para filmes, os DVD-Players, já estão nas lojas e as prateleiras começam a apresentar algumas opções de filmes. O DVD-ROM, para computador, também já está a chegar. Em ambos os casos, no entanto, o problema é que os títulos disponíveis ainda são poucos.

Perceba agora um pouco esta tecnologia e conheça os equipamentos que já estão disponíveis em Portugal.

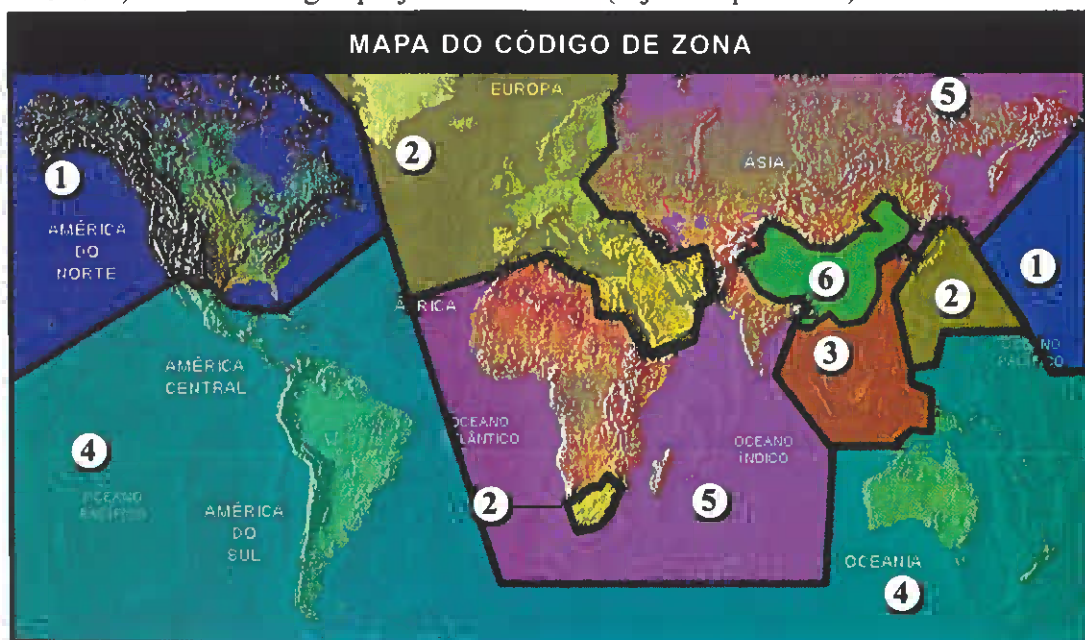
O que é o DVD?

O DVD - Digital Versatile Disc, ou traduzindo para português, disco digital versátil, é uma tecnologia que já está a

ser desenvolvida há mais de dois anos e começa agora a tornar-se popular. É a evolução natural do CD.

A principal vantagem dos discos de DVD está na sua capacidade de armazenamento, que chega a ser 20 vezes maior que a de um CD (suporta cerca de 17 Gbytes). Com todo esse espaço, é possível gravar filmes inteiros em mais de um idioma, ou, então, jogos com várias sequências de vídeos de alta qualidade gráfica e sonora. A qualidade dos filmes gravados em DVD é muitas vezes superior à dos filmes gravados em cassete de vídeo, por exemplo. Mas nem tudo é ouro, pois o Mundo foi dividido em seis zonas, para evitar a pirataria (veja o mapa abaixo).

Os produtores de filmes, com medo de futuras piratarias, dividiram o Mundo em seis zonas. Os aparelhos apenas podem reproduzir os filmes produzidos na sua zona. Portugal ficou na zona 2 enquanto que os Estados Unidos (onde, certamente, tudo acontecerá primeiro nesta matéria), ficaram na 1.



seu alcance

OS EQUIPAMENTOS

Actualmente, em Portugal, são comercializados dois tipos de equipamentos para DVD: o *DVD Player* e o *DVD-ROM*. O primeiro, funciona como uma espécie de vídeo e deve ser ligado a uma televisão. Com ele, é possível ver filmes, séries e ainda ouvir música a partir de um *CD* de áudio. Já o *DVD-ROM* é instalado no computador como as *drives* de *CD-ROM*. Também permite ver vídeos, além de ler os novos discos de *DVD-ROM* e os antigos de *CD-ROM*, que têm programas e jogos para *PC*.

Os equipamentos têm três características iguais: a função *angle*, que permite ver uma cena em nove ângulos diferentes; legendas até 32 idiomas e suporte para filmes dobrados até oito idiomas. Mas, há um pormenor que é preciso ter em conta: para que estas opções funcionem, é necessário que estejam disponíveis no filme que estiver a ser reproduzido. Veja, agora, as principais características dos modelos que estão disponíveis em Portugal.

Toshiba 2006

Fabricante:

Toshiba

Importador:

Listopsis

Telefone:

(01) 412 42 00

Preço sugerido:

Não informado



Este é o modelo mais simples da Toshiba. Para quem quer tomar contacto com este tipo de equipamento, encontra aqui um aparelho que possui uma gama de recursos interessantes. De facto, as suas características técnicas são suficientes para assegurar uma excelente reprodução dos discos.

Ficha Técnica

- Compatível com discos de *DVD* vídeo e com *CDs* de áudio
- Alta resolução de vídeo (500 linhas de resolução horizontal)
- Sistema de som *Surround Dolby Digital* (AC-3)
- Ajuste do formato do ecrã conforme as proporções da sua TV
- Controlo remoto
- Permite a leitura de filmes da zona 1 (produzidos para os Estados Unidos) e 2 (produzidos para Portugal)

DVD-ROM

PC-DVD – Encore Dxr2

Fabricante:

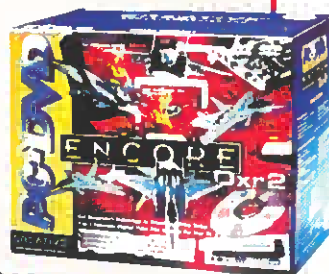
Creative Labs

Distribuidor: Solbi

Telefone:

(01) 424 95 00

Preço sugerido: 82 000\$00



Testámos este aparelho aqui na redacção. A instalação é simples, mas, para que tudo funcione, é preciso ter uma placa de som. A reprodução dos vídeos é excelente. Pelo preço e versatilidade, este *Kit* é uma boa opção.

Ficha Técnica

- Compatível com discos de *DVD* Vídeo, *DVD-ROM*, *CD* de áudio, *CD-ROM*, *CD-R* e *CD-RW*
- Traz uma placa de vídeo *MPEG-2*, que garante a alta resolução das imagens
- Saída para televisão
- Sistema de som *Surround Dolby Digital* (AC-3)
- Ajuste do ecrã conforme as proporções do seu monitor
- Sistema de selecção do código de zona. Desta forma, é possível fazer a leitura de discos produzidos para as seis zonas
- O *kit* traz ainda dois jogos em *DVD-ROM*: *Claw* e *Wing Commander IV*



Dicas &



DICAS DOS LEITORES

Se, por acaso, tiver dificuldade em jogar *Jedi Knight*, use códigos secretos para trapacear e derrotar os inimigos. Para digitar um comando, carregue na tecla **T**. Veja, agora, alguns códigos secretos:

eriamjh

Permite que a personagem voe.

jediwannabe 1

Acciona a invencibilidade.

red5

Activa todas as armas.

wamprat

Recolhe todos os itens do nível.

5858lvr

Permite ver o mapa inteiro.

slowme 1

Liga a câmara lenta.

thereisnotry

Muda de nível.

Envie as suas dicas e dúvidas para:

Fax: (01) 727 36 89
E-mail: voltaaomundo@mail.telepac.pt
Endereço:
Mundo do CD-ROM
Rua Carlos de Oliveira, 3 - 2.º
1600 LISBOA

Tire aqui as suas dúvidas sobre informática. Envie as suas perguntas para o **MUNDO DO CD-ROM** (os endereços estão no canto inferior esquerdo desta página). Não se esqueça de colocar o seu nome e endereço completos. Se, por uma questão de espaço, não publicarmos a sua dúvida, enviar-lhe-emos a resposta por correio ou e-mail.

Foi também criada a secção *Dicas dos Leitores*. Assim, se tiver uma dica interessante, envie-a para a redacção. Ela será publicada e, deste modo, poderá ajudar a resolver o problema de outros leitores.



Gostaria de saber se é possível manter instalados o Internet Explorer 4.0 e o

Netscape 4.03 simultaneamente, no mesmo computador? Se a resposta for afirmativa, como devo utilizar, depois, o e-mail?

Paulo Sousa

Via e-mail



Sim, é possível ter os dois navegadores instalados na mesma máquina. Depois, basta fazer a ligação ao seu provedor de acesso à *Internet* (através do *Dial Up*), clicar no ícone de um ou outro programa e usá-lo à vontade. Até pode utilizar os dois simultaneamente, mas precisa de ter um computador com cerca de 32 MB de memória *RAM*, para que tudo funcione adequadamente.

Quanto ao e-mail, também não há problema. Pode utilizá-lo nos dois programas. Porém, por uma questão de organização – não há nenhum problema técnico aqui implicado –, aconselhamos o uso

de apenas um programa, por forma a gerir as suas mensagens eficazmente e, desta forma, evitar confusões.



Não consigo aceder a diversos programas e jogos do CD-ROM que acompanha a vossa revista. Ao tentar executá-los, aparece sempre esta mensagem: "Um ficheiro .DLL requerido, DDRAW.DLL, não foi encontrado" e, a seguir, o programa fecha-se e não acontece nada. Gostava de saber como posso solucionar o problema?

Ricardo Fernandes
Lisboa



Isto acontece devido ao *DirectX*, ou melhor ainda, talvez pela falta dele. O *DirectX* é um programa da *Microsoft*, essencial, em muitos casos, para executar jogos. Se o instalar, é muito provável que resolva todos os seus problemas. O *DirectX* já vem há várias

Truques

edições no CD-ROM da revista. Basta ir a *Antes de Pedir Ajuda* e seleccionar o menu que permite a instalação do programa. Se o problema persistir, é porque há possibilidade de existir um problema com a sua placa de vídeo. Nesse caso, o melhor é entrar em contacto com o nosso Suporte Técnico através do telefone (01) 721 03 94 (todos os dias úteis, das 10 às 12 horas).



Estou com problemas com o dicionário do Word 97. Ele está sempre em inglês.

Quando tento mudá-lo para português, alterando o dicionário padrão, quando volto a reiniciar o programa ele passa novamente

para inglês. Existe alguma forma de resolver este problema?

José Soares

Via e-mail



Esse problema é, de facto, irritante. Mas há uma solução que passa não pelo Word 97 mas pela configuração do Windows 95. Faça assim, para resolver o problema:

1 - No botão *Iniciar*, escolha *Definições*. Abra o *Painel de Controlo* e, a seguir, clique na pasta *Teclado*.

2 - Na janela que aparece, selecione a aba *Idioma*.

3 - Se na lista que aparece existir mais de um idioma, selecione a opção *Idioma Português (Standard)* e clique em *Predefinir*. Se o idioma português não aparecer, clique em *Adicionar*. Depois, selecione o idioma *Português (Standard)* e dê OK. Na sequência, será solicitado o CD-ROM de instalação do Windows 95 ou, então, a disquete número 6 da instalação.

4 - Pronto. Agora, só falta entrar no Word 97 e mudar o dicionário para português. Vai ver que ele, a partir de agora, permanecerá como padrão.

DICAS DO WINDOWS 95

Word

Capitular é a letra em tamanho maior que aparece no início de um parágrafo para destacar o princípio do texto. Se utilizar esse recurso, o seu trabalho ficará com um aspecto mais profissional e, além disso, a leitura torna-se mais fácil. Muita gente já sabe mas outros até se terão esquecido de que o Word tem um recurso que facilita a utilização da *Capitular*. Ele é muito fácil de usar. Primeiro, escreva o texto todo. Depois, coloque o cursor do rato em cima da primeira letra do parágrafo inicial. Agora, vá ao menu *Formatar* e, depois, escolha *Capitular Maiúscula*. Existem duas opções diferentes. Escolha uma delas e clique em OK.

Para remover a *Capitular*, volte ao menu *Formatar*, selecione *Capitular Maiúscula*, escolha a opção *Nenhuma*, e dê OK.

Windows 95

Se quiser, pode ocultar a barra de tarefas do seu Windows 95 (aquela onde está o relógio), e assim ganhar mais espaço no ecrã, permitindo que as janelas fiquem maiores. Para fazer isso, basta clicar

com o botão direito do rato num espaço livre da barra e ir até à opção *Propriedades*.

Na janela *Opções da Barra de Tarefas*, selecione *Ocultar Automaticamente* e depois clique em OK. Pronto. Dessa maneira, a barra de tarefas só vai aparecer quando colocar o rato na parte inferior do ecrã. Para voltar ao modo antigo, basta desactivar o item seleccionado.



Windows

De certeza que isto já lhe aconteceu a si. Ao clicar sobre uma pasta qualquer do Windows, é aberta uma janela com o conteúdo de pasta. Se clicar numa subpasta, ela ficará sobreposta à outra janela. E assim, será aberta no ecrã uma quantidade enorme de janelas. No entanto, é muito fácil evitar isso. Siga estes passos:

1 - Abra a pasta *O Meu Computador* e, na janela que aparece, vá até ao menu *Ver* e clique em *Opções*.

2 - Escolha a opção "Procurar pastas usando só uma janela que muda quando abre cada pasta", e dê OK.

Pronto, agora será usada apenas uma janela para mostrar o conteúdo de cada pasta que é clicada.



COMO USAR O S

No CD-ROM desta edição, colocamos a versão completa do jogo AfterLife e mais 30 programas. São 633 megabytes divididos em aplicativos, lazer e jogos, para usar e divertir-se. Experimente!

PARA ABRIR O CD-ROM NO WINDOWS 95

O CD-ROM tem auto-reprodução no Win 95. Basta colocá-lo na *drive* e esperar alguns momentos. Não é preciso dar nenhum comando. O programa deverá entrar automaticamente. Contudo, dependendo da configuração do seu computador, isso pode não acontecer. No entanto, não se preocupe. Faça assim:

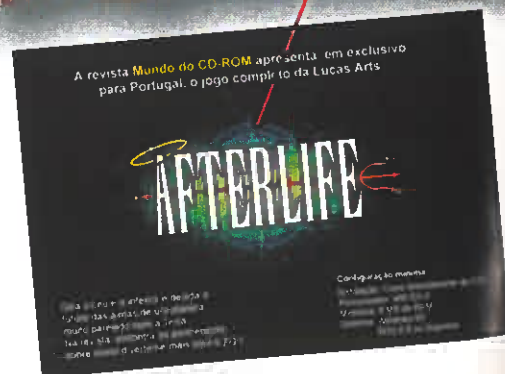
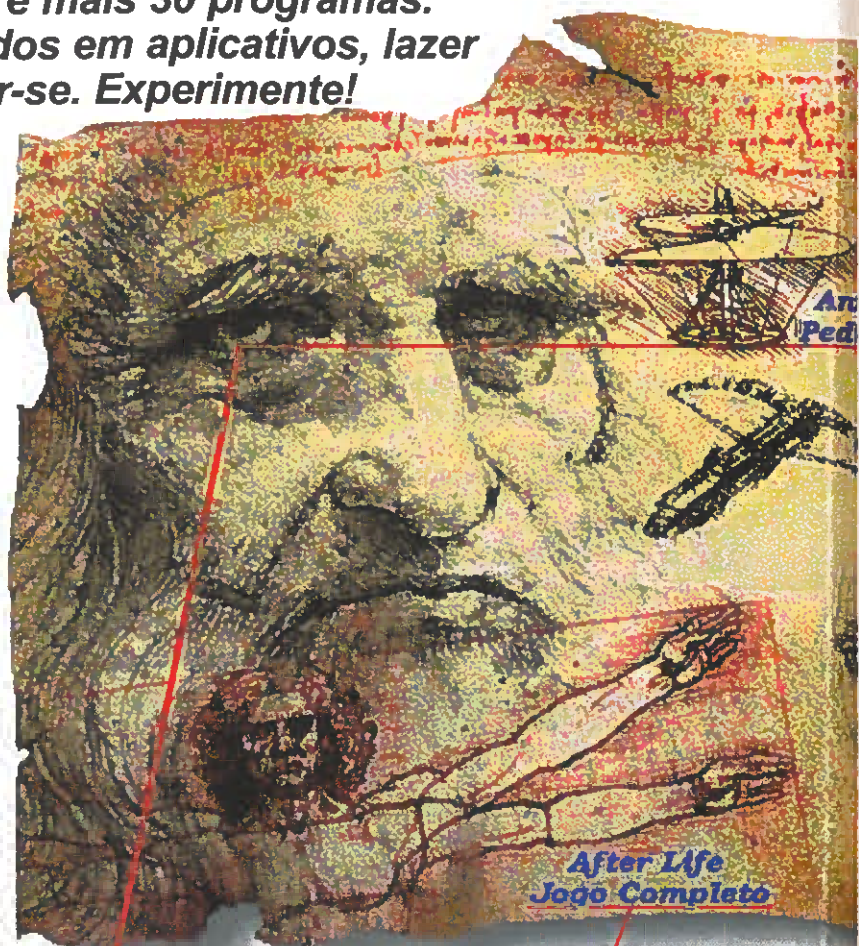
- 1 - Clique no botão *Iniciar* e escolha *Executar*.
- 2 - Digite então D:\CDROM ou, no lugar do D, a letra equivalente à *drive* do seu CD-ROM. Dê OK. O disco deve correr.

PARA ABRIR O CD-ROM NO WINDOWS 3.1

- 1 - Coloque o CD na *drive* do CD-ROM.
- 2 - Na janela do *Gerenciador de programas*, clique em *Arquivo* (ou *File*, se o Windows for em inglês).
- 3 - Clique no item *Executar* (*Run*).
- 4 - Na caixa de diálogos que se abre, digite D:\CDROM ou, no lugar do D, a letra equivalente à *drive* do seu CD-ROM. Dê OK.
- 5 - Vai surgir um ecrã da Editora Europa Multimédia e Editora Volta ao Mundo. Em seguida, aparecerá o ecrã principal do CD. A partir daí, basta clicar no item que deseja ver.

ANTES DE PEDIR AJUDA

O botão "Antes de Pedir Ajuda" é um FAQ (*Frequently Asked Questions*, perguntas feitas frequentemente), no qual encontra respostas para muitos tipos de dúvidas, que foram elaboradas a partir das questões levantadas pelos leitores nas edições anteriores da revista. Além disso, ele traz alguns programas essenciais para que possa executar os programas que vêm no CD-ROM.



Além de não ter nenhuma limitação, outra vantagem do After Life é que corre directamente do CD-ROM, dispensando instalação.

EU CD-ROM



ATENÇÃO

A excepção do produto completo (o jogo *After Life*), todos os programas e ficheiros contidos no CD-ROM são *Freeware*, *Shareware*, *Demos*, ou da autoria da Editora Europa. Os *Freeware* são programas de distribuição livre e podem ser copiados à vontade. Os *Shareware* são programas "try before you buy" (experimente antes de comprar), ou seja, podem ser usados durante um certo tempo e, depois, se agradarem, devem ser comprados. Ao fazer isso, o utilizador passa a ser registado e, entre outras vantagens, recebe as actualizações do programa. Veja, no botão "Antes de Pedir Ajuda", como se faz um registo. Já as *demos* são programas nos quais se pode usar ou jogar apenas algumas fases para se ter uma boa ideia do que é o produto. Se lhe agradarem, deverá adquiri-los nas lojas.

EXECUTAR OU INSTALAR?

Para facilitar o uso dos programas do CD-ROM usamos os seguintes critérios:

 indica que o programa pode ser executado directamente da interface.

 torna necessária a instalação do programa.

Se houver algum problema, consulte a reportagem correspondente.

 faz cópias para o seu PC. Se for a única opção disponível, perceba que o programa só funciona depois de copiado para o seu computador.

 cada programa vem acompanhado por uma ficha técnica. Use este botão



para ver se o seu computador possui as especificações pedidas pelo programa.

Obs. - se todos os botões estiverem acesos, escolha o que pensa ser o mais conveniente.





JOGO COMPLETO



Entre o Céu e



Em AfterLife, os génios da criação da LucasArts não economizaram. Você está abaixo de Deus e deve administrar o céu e o inferno. Divirta-se!

Este jogo completo pode ser executado a partir do CD-ROM, dispensando instalação. E, para perceber como jogar, leia esta reportagem e o Tutorial, todo em português (léxico brasileiro), que vem com o jogo.

Assuma o poder divino. Administre o céu e o inferno, controlando a vida das almas após a morte.

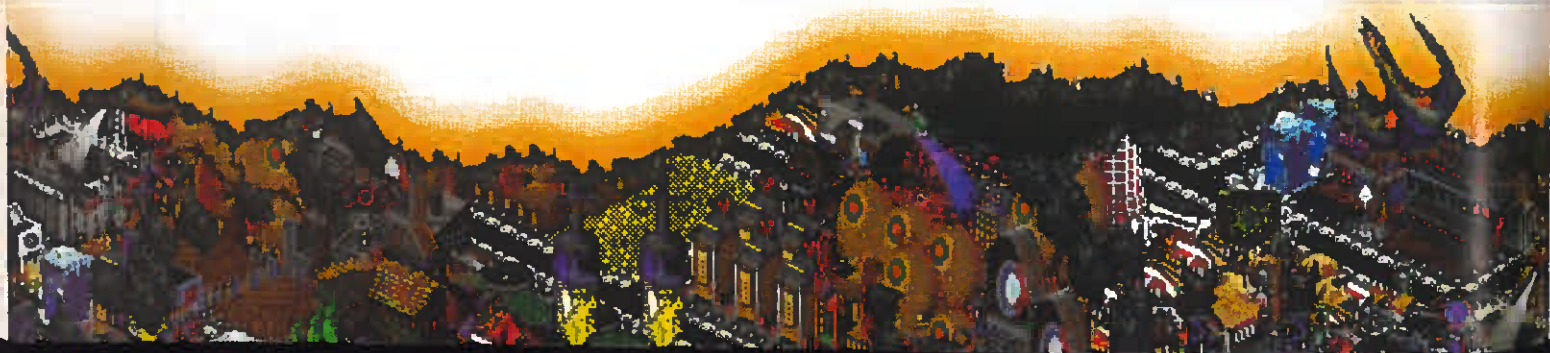
Este é o seu objectivo em AfterLife, um jogo cuja versão completa o Mundo do CD-ROM inclui nesta edição, como presente para si. O jogo tem a assinatura do mago dos efeitos especiais, George Lucas (responsável pelos efeitos especiais de filmes como Indiana Jones e a série Guerra das Estrelas).

AfterLife é muito desafiante e divertido. O jogo tem imagens gráficas excelentes e todas as legendas estão em português. Os textos, as dicas e mesmo os desenhos trazem um tom cómico, que vai provocar bastantes risadas. No início, até pode assustar-se com a quantidade de comandos, mas, depois de aprender os primeiros passos, a

diversão está garantida. Para facilitar as coisas, preparamos um guia com todas as informações necessárias, para que perceba a sua missão: desde a história do jogo até às melhores dicas. Basta acompanhá-las e divertir-se.

A história

Tudo é ficção. Qualquer semelhança com a vida real é mera coincidência. Em AfterLife, assumo o papel de Demiurgo, uma espécie de divindade de um planeta que tem um sistema justo de recompensas e castigos eternos. O planeta é habitado por seres inteligentes, chamados OBEMs (*Organismos Biológicos Eticamente Maduros*) que, por uma dessas inexplicáveis coincidências, têm uma cultura muito semelhante à nossa. Cada





o Inferno



não é compreensível aos mortais). Se os chefes considerarem que a sua administração é má, prepare-se, pois eles irão dar castigos ao céu e ao inferno.

OBEM tem uma religião e uma alma. Cada religião tem uma crença diferente sobre a vida após a morte: algumas afirmam que a alma recebe o perdão e vai para o céu; outras acreditam que a alma recebe o castigo no inferno e depois vai para o céu. Portanto, o destino da alma vai depender da crença em vida de cada *OBEM*.

Aqui, é que entra a sua função. Você deverá manter o Além organizado, para satisfazer as necessidades das almas que chegarem do planeta. Acontece tudo em tempo real. Isto é, o destino das almas é controlado por si desde o primeiro ano de vida do planeta.

Pormenor: o Demiurgo não é o ser mais poderoso do universo de *AfterLife*. Acima dele, estão os chefões do Além (entidades cósmicas cuja complexidade

Para começar a jogar

O jogo corre directamente do CD-ROM. Clique em *Executar o Programa* e aparecerá um menu. Escolha *Jogar o AfterLife*. Aparece o logotipo da LucasArts. Veja a abertura do jogo na sala de operações ou, então, dê *Enter* e vá para o menu principal. Clique em *Começar um Jogo* e, no ecrã seguinte, escolha o nível de dificuldade. Para quem está a começar, aconselhamos a opção *Fácil*. Espere um bocado, para que o ecrã do jogo apareça.

É possível gravar um jogo para continuá-lo depois. Para isso, durante o jogo, carregue em *F5*, escreva um nome no campo e clique em *Gravar*. Quando quiser carregar o jogo, clique em *Carregar um jogo*, no menu principal, escolha o ficheiro e depois seleccione *Carregar*.

PARA CORRER

O *AfterLife* tem duas versões: uma para Win 95 e outra para DOS. Ao executá-lo a partir do CD-ROM, a versão correspondente ao seu sistema operacional é accionada automaticamente.

No entanto, alguns computadores com Windows 3.1 podem apresentar problemas. Nesse caso, é melhor executar o jogo pelo DOS. Para fazer isso, escreva a seguinte linha de comando na *prompt* do DOS:

```
C:\>D:\JOGOS\AFTER\SETUP.EXE
<ENTER>
```

(ou, no lugar do *D:*, a letra correspondente à *drive* do seu CD-ROM). Pronto, o jogo deverá correr.



JOGO COMPLETO

Como jogar

No princípio, o planeta estará sobre intervenção divina, ou seja, a vida estará paralisada. Isso é bom, porque pode preparar o céu e o inferno para começar a recepcionar as almas que estão sob a sua égide. O plano feito com linhas azuis é o céu, e o de linhas vermelhas, o inferno. Com os comandos do controlo remoto (veja como os usar, a seguir), construa as edificações no Além.

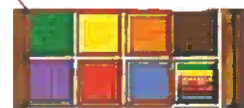
Depois de criar a sua cidade, vá ao menu *Global* e a seguir a *Tempo*. Tire o planeta da intervenção divina e as almas começarão a chegar. Administre bem o Além, caso contrário, os chefões do universo enviar-lhe-ão castigos (como os surfistas do apocalipse, por exemplo).

A melhor maneira de aprender é dar uma vista de olhos no *Tutorial*. Ele está todo em português (léxico brasileiro) e, para o activar, clique na opção *Tutorial* e escolha uma lição.

planeta. A segunda, o saldo da sua conta bancária. As linhas seguintes mostram o nome do tipo de construção escolhido e o seu custo. No canto superior direito, há um pequeno gráfico de barras que indica o peso actual dos destinos das almas (vai perceber melhor isto mais à frente). Cada tipo de destino é representado por uma cor diferente. Quanto maior for a barra de uma cor, maior deverá ser o número de edificações feitas nessa cor.

As cores de edificação — estes são os botões que fazem a edificação das

acomodações para as almas. Elas devem ser construídas perto das estradas. Cada cor representa uma recompensa ou castigo, dependendo de onde será construída — no céu ou no inferno. A recompensa ou castigo são determinados pelas virtudes ou pecados que a alma cometeu na terra. Veja o que cada cor representa:



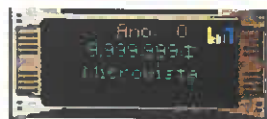
Controlo Remoto

Como Demiurgo, os seus poderes são muitos. Por isso, clicando num dos botões do controlo, poderá construir uma estrutura em qualquer parte do céu ou do inferno. Após clicar numa das opções, o cursor transforma-se, mostrando o tamanho ocupado pela estrutura seleccionada.

Veja, agora, uma descrição detalhada dos principais comandos do controlo:

Visor de status superior — a primeira linha mostra o ano actual da vida no

Aprender a usar o controlo remoto é a solução para construir e administrar o céu (parte superior da página) e o inferno (parte inferior).





Zona Multicolorida – custa metade do preço e aceita qualquer alma, mas recolhe menos pessoas.

Portões – permitem a entrada das almas no céu e no inferno. Sempre que uma alma passa pelo portão, você recebe o número de centavos especificado na taxa de almas (veja o visor de status inferior).



Estradas – vias de acesso das almas aos diversos lugares existentes no Além. Devem partir sempre de um portão e levar as almas às edificações, estações do Carma e outras estruturas.

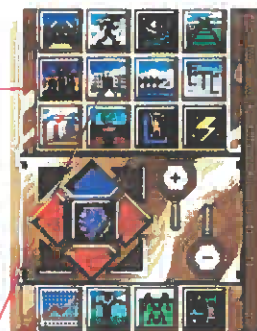


Estações do Carma – para que as almas possam reencarnar, é preciso colocar estas estações perto das estradas e ligá-las através de um trilho aos portais do Carma. Este sistema de reencarnação funciona como um metropolitano no Além. As estações estão localizadas num plano entre o céu e o inferno. Quando construímos uma estação, só a base é posicionada. Os trilhos podem ser usados tanto pelo inferno como pelo céu.

Trilhos – ligam as estações aos portais do Carma. Ficam colocados no plano

entre o céu e o inferno, e podem ser usadas simultaneamente para ligar estações dos dois planos.

Topias – no céu são as Utopias e, no inferno, Distopias. São uma espécie de prédios onde moram os anjos e os demônios. Ao construí-los, diminui as suas despesas, pois reduz o número de trabalhadores que utilizam transportes públicos para trabalhar. Não é preciso construir uma Topia próximo da estrada, já que os anjos e demônios podem voar.



Centros de treino – também ajudam a reduzir as despesas. Pode treinar as almas para elas se tornarem anjos ou demônios. Trabalhadores treinados por si são mais baratos do que os importados. Uma coisa muito importante é que os centros devem ser construídos perto da estrada. Os centros aumentam a população de anjos e demônios. Por isso, é necessário construir algumas Topias quando se instalam os centros de treino.

Portos – são o único meio de atravessar os rios. É necessário ter dois: um em cada margem. Eles também devem estar ligados às estradas.



Sifões e bancos – os sifões devem ser colocados perto de uma rocha e estarem ligados a uma edificação, através de estradas. Eles permitem que as construções evoluam mais eficientemente. Nos bancos, consegue

COMO VENCER

Bom, não se vence propriamente. *After Life* é um jogo de gerência, portanto, não se vence no verdadeiro sentido da palavra. O jogo não tem um fim. Pode jogá-lo quanto tempo quiser: até atingir um certo ano, uma determinada população ou ainda conseguir uma grande quantidade de dinheiro. O verdadeiro desafio é provar a sua competência. A tarefa é providenciar acomodações para as almas. E, para isso, é preciso dinheiro.

Simplificando, o sistema de funcionamento resume-se ao seguinte: quanto maior for o número de almas sob o seu controlo, mais dinheiro entra na sua conta, e, com isso, pode construir mais estruturas.

Tenha cuidado, pois é mais fácil perder do que ganhar. Por um pequeno descuido, o dinheiro pode acabar e, logo, os chefões do universo determinam um castigo para si.

Humor refinado e desafios constantes à sua inteligência, fazem de AfterLife um dos melhores jogos de estratégia já inventados.

obter empréstimos para continuar as suas obras. Mas tenha cuidado, pois no céu os juros são abatidos anualmente aos seus centavos. No inferno, se a dívida não for saldada no prazo de 100 anos, o pagamento será descontado na fonte, ou seja, directamente em cada taxa de alma que chegar ao portão.

Edificações especiais – estruturas que vão sendo fornecidas pelos chefões do Além. Cada uma delas repele uma desgraça diferente. O melhor de tudo é que são grátis.

Multiprocessadores e suítes do amor – quando um bilião de almas estiver a viver sob o seu controlo, pode ter direito a comprar uma destas construções. Elas permitem que envie almas de volta à Terra.

Zap – é uma espécie de borracha divina, que se utiliza para destruir estruturas indesejáveis.

Estruturas do Limbo – reservatórios temporários de almas, usados para impedir que elas se percam. Devem ser construídas perto das estradas.

Parte central – a parte central do controlo remoto contém comandos básicos. As quatro setas fazem uma rotação de 90 graus na sua visão da vida no Além. A lupa com um sinal de mais (+) aproxima a vista e a que tem o sinal de menos (-) afasta-a.

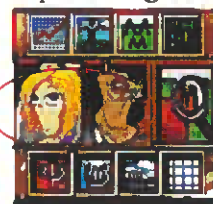
Visor de status inferior – a primeira linha mostra o número de almas que estão a viver no Além sob o seu controlo. A segunda, traz o número de almas perdidas (não tiveram espaço para se estabelecerem no Além). Na linha seguinte, é mostrada a densidade



DICAS

- Esta é a melhor e mais importante dica: tenha muita calma ao construir a cidade. Não pense que o dinheiro vai aparecer logo. Como qualquer empresa, pode demorar algum tempo até os lucros surgirem.
- Evite perder almas. Sempre que isso acontecer, a sua conta ficará com alguns centavos a menos. Quando alguma alma não encontrar um lugar para ficar, surgirão torres com pontas coloridas. Isso significa que está a faltar fazer um loteamento dessa cor. Construa algumas zonas na cor que é mostrada, próximas do local onde a torre surgiu.
- Quando ganhar prática, use os gráficos, para fazer a sua administração. Eles contêm informações úteis, como o dinheiro que foi gasto para treinar anjos e demónios, e quanto está a perder com as almas que deixaram o Além.
- Carregue na barra de espaço, em qualquer instante do jogo, para que o planeta seja paralisado, e volte ao estado de intervenção divina. Use este recurso quando quiser construir estruturas importantes.

populacional da Terra. E a última linha mostra a taxa que cada alma paga a si pelo abrigo.



Fileira de estatísticas – comandos que abrem janelas especiais com informações pormenorizadas sobre a vida das almas no Além. Use estes botões apenas depois de ganhar uma certa prática no jogo.

Assistentes – Jasper e Aria são dois assistentes, mandados pelos chefões do Além, para o ajudar durante o jogo. Sempre que tiver dúvidas sobre o que deve ser feito, clique sobre um ou outro. Assim, vai receber dicas sobre as estruturas que precisam de ser construídas, e sobre os reparos que o céu e o inferno estão a precisar.



FICHA TÉCNICA

Programa

AfterLife

Sistema Mínimo

Windows 95 ou DOS

6.0 ou superior

486 DX 2 com 8 MB

de memória RAM

Limitação:

Nenhuma. Software

completo

Produtor

LucasArts



Protecção Total

Com o Norton AntiVirus, o seu PC fica mais protegido. E ainda pode fazer verificações contra vírus, em hora marcada.

Um vírus é uma coisa muito séria. Por isso, procuramos sempre distribuir as versões mais actualizadas de antivírus, para que possa manter o seu PC protegido. Este mês colocamos no CD-ROM o Norton AntiVirus, da Symantec. Tal como o VirusScan, da McAfee, que os leitores do Mundo do CD-ROM já conhecem, este antivírus é considerado um dos melhores do mercado. Assim, ao testar este programa, poderá decidir qual dos dois antivírus vai usar no seu computador.

Nesta reportagem, além de aprender a usar os principais comandos do Norton AntiVirus, vai conhecer um

recurso que permite fazer verificações automáticas contra vírus, no PC.

Como usar

A utilização é muito simples. Depois de instalado, abra o programa através do ícone criado no botão *Iniciar*. No primeiro ecrã, clique em *Try First*, espere um bocado e a janela de operação aparecerá. Para fazer a procura de vírus numa das unidades de disco, basta seleccioná-la na lista *Drives*, que está no lado esquerdo. Tenha atenção, pois as *drives* de disco rígido já estão seleccionadas. A seguir, clique em *Scan Now*. O programa fará a pesquisa e mostrará o resultado no ecrã.

A instalação

Clique em *Setup* e depois vá dando *Next* nos ecrãs que aparecem. Quando aparecer uma janela com três opções (a primeira delas é *Run LiveUpdate after installation*), desmarque-as todas. Continue a dar *Next*. No fim, o computador será reiniciado e dois ícones serão colocados ao lado do relógio, na barra de tarefas: o *Norton AntiVirus Auto-Protector*, que vai procurar vírus assim que abrir o *Windows*, e o *Program Schedule*, que faz a procura em hora marcada.

FICHA TÉCNICA

Programa
NORTON ANTIVIRUS

Sistema Mínimo
Windows 95
486 DX 4 com 8 MB de memória RAM

Produtor
Symantec

Telefone
(00 55 11) 556 102 84

Distribuidor
Em Portugal há vários distribuidores deste produto.

Preço sugerido
12 750\$00

VERIFICAÇÃO PROGRAMADA

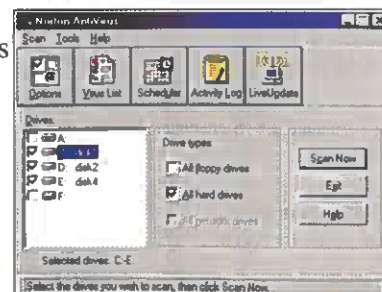
Programar o computador para fazer, todos os dias, uma verificação completa contra vírus, enquanto, por exemplo, você vai almoçar, é um recurso muito interessante. Veja como é fácil:

Dê dois cliques no ícone *Norton Program Scheduler*, que está ao lado do relógio. Será aberta uma janela.

Clique no ícone *Add*. E, na próxima janela, escolha a opção *Scan for Viruses*, no campo *Type of event*.

Em *Schedule*, escreva a data e o horário que deseja, respectivamente, em *Date* e *Time*. A seguir, dê *OK*.

Minimize a janela e pronto. Assim, todos os dias, no horário indicado, o programa vai fazer a procura de vírus, automaticamente. É claro que o computador deverá estar ligado.





Videoclipes no computador

Com o Music Maker, utilizando sons, imagens e vídeos, pode criar videoclipes domésticos. Pode parecer muito complicado, mas não é ...

É tudo feito com cliques do rato. Basta ir juntando os vários ficheiros que vêm com o programa (vídeos e sons) e, depois, clicar em Play, para ver o resultado.

FICHA TÉCNICA

Programa
Magix Music Maker

Sistema Mínimo
Windows 95
486DX-4 com 8 MB de memória RAM

Produtor
Magix Entertainment
212 Picadilly-London
W/V 9LD
Great Britain

Telefone
(00 44 171) 917 28 97

Fax:
(00 44 171) 917 28 98

Preço sugerido
Cerca de 10 200\$00

Olhe para a imagem grande que está na página ao lado. É um videoclipe feito com o programa Music Maker. São oito trilhas de áudio e vídeo, cheias de símbolos estranhos que representam sons e imagens. Quando clicar no botão Play, uma linha vertical vai de o ecrã da esquerda para a direita, e executa todas as trilhas em simultâneo, criando, assim, o videoclipe. As opções e recursos oferecidos pelo programa são muitos, mas isso não significa que ele seja difícil de usar. Seguindo o passo a passo desta reportagem, ficará apto a criar um videoclipe doméstico. E se gosta de música, verá que o Music Maker até permite fazer serviços de carácter mais profissional.

Primeiras impressões

O Music Maker precisa de ser instalado e vai ocupar cerca de 43,5 MB de espaço no seu disco rígido. No fim da instalação, o programa será executado automaticamente. Clique no botão Start, para que o ecrã principal seja mostrado. Será carregada uma música de exemplo (pode demorar algum tempo). Para a ouvir, clique em *Cancel*, na janela *Settings for new Arrangement*, e depois

no comando *Play Once*, na barra de ferramentas que está no topo do ecrã.

Quando quiser parar a música, carregue em *Stop*, que também está na barra de ferramentas.



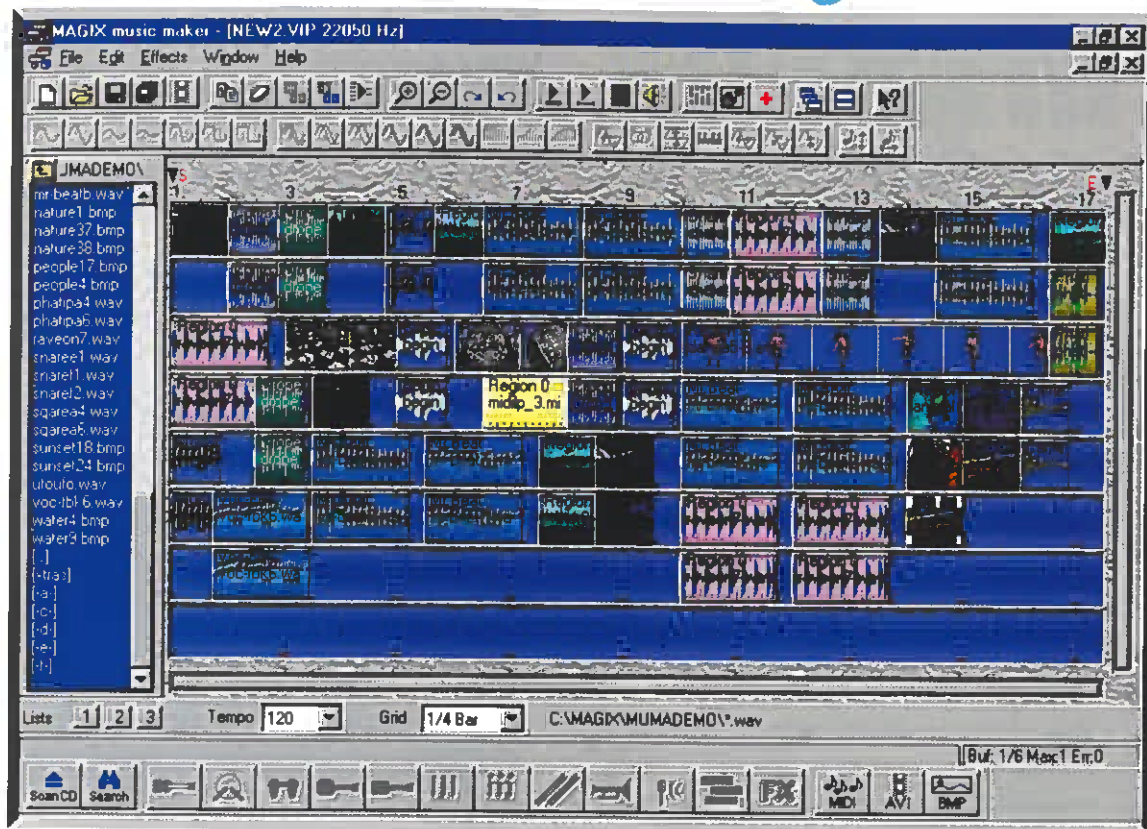
Crie um videoclipe

Repare que o ecrã do programa está dividido em três áreas distintas. Veja o que cada uma delas faz:

Área 1 - é formada pelas duas barras de ferramentas: a primeira corresponde aos comandos do ficheiro e de criação da música; a segunda permite aplicar efeitos especiais à melodia.

Área 2 - corresponde à lista dos ficheiros que estão no lado esquerdo do ecrã. Ao clicar sobre um dos ficheiros, pode ouvir o trecho de uma melodia (ficheiro .wav), ver um vídeo (ficheiro .avi) e ainda ver imagens .bmp, para escolher e usá-las na montagem do seu videoclipe.

Área 3 - é a área onde será montado o videoclipe, misturando os ficheiros sonoros com os vídeos e as imagens (é a parte que citamos no início da reportagem).



DICAS

✓ Na segunda linha da barra de ferramentas, encontra uma série de efeitos que podem ser aplicados. Basta seleccionar uma parte da música, na área de criação, e clicar no efeito desejado. Um efeito bastante interessante é o eco.

✓ Pode colocar quantos vídeos quiser. O próprio programa encarrega-se de misturar as duas sequências, mostrando um resultado muito interessante.

✓ A área de criação é limitada. Se o espaço acabar, vá colocando as partes na ponta direita do ecrã, para que surja mais espaço.

Depois de conhecer as três áreas, consegue, facilmente, localizar-se no programa. Siga, agora, o passo a passo para montar um videoclipe de música *Techno*.

Feche todas as janelas que estiverem na área de criação. Vá ao menu *File* e clique em *New Arrangement*. Na janela que aparece, dê *OK*.

Surgirá uma série de linhas (uma espécie de partitura). É sobre elas que deverá posicionar os sons e vídeos, criando o videoclipe. Vá clicando sobre os ficheiros *wave*, para ouvir os tipos de sons disponíveis e nos ficheiros *.avi*, para ver os vídeos que pode usar.

Agora, só falta escolher os ficheiros que quer usar e posicioná-los na "partitura". Basta clicar sobre o ficheiro e arrastá-lo até ao lugar desejado nas linhas. Depois,

solte o botão do rato. Siga este mesmo procedimento para os vídeos. Repita a operação até completar a área de criação.

Depois, para ver como ficou o seu videoclipe, vá até ao menu *Window* e seleccione a opção *Video*. A janela de exibição do vídeo será aberta. Agora, basta clicar no comando *Play Once*.

Se estiver satisfeito com o resultado do seu trabalho, salve-o. Para fazer isso, escolha a opção *Save Arrangement*, no menu *File*, dê um nome ao ficheiro e clique em *OK*.

Desinstalação

Basta clicar no comando *Uninstall* *MAGIX music maker 3.0 Demo*, que está dentro do grupo criado para o programa, no botão *Iniciar*.

ritmo musical, muito dançável, que está implantado nas discotecas de todo o Mundo. É produzido utilizando apenas aparelhos electrónicos. Não tem nenhum tipo de regra, qualquer combinação de instrumentos é válida.



Imprima envelopes

Além de endereçar e imprimir os seus envelopes facilmente no computador, com o Easy Mail também poderá criar mailing lists.

Escolha um dos modelos que vêm no programa e, depois, escreva correctamente o endereço no envelope escolhido. E, se quiser (ou tiver), também pode colocar o logotipo da sua empresa. Depois, só falta imprimir.

Um envelope preenchido correctamente e de forma legível, é a garantia de que chegará ao seu destino. O Easy Mail ajuda-o a ter essa garantia. Com ele, é possível endereçar os seus envelopes de forma simples e rápida, deixando-os com um aspecto muito profissional. É certo que o próprio Word pode fazer isso, mas, usando este programa, o serviço torna-se mais fácil. O Easy Mail traz ainda um recurso que permite criar uma mailing list no computador.

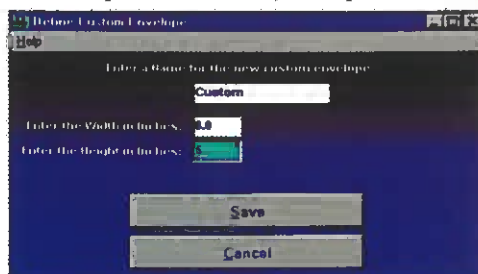
Primeiros passos

A instalação é simples, e, no fim, será criado um grupo no botão *Iniciar*. Quando executar o programa, clique em *Run EASY MAIL without registering*. Na primeira vez, vai aparecer um ecrã com vários modelos de envelopes, para que seleccione a maneira como a sua impressora imprime os envelopes. Geralmente, o modelo mais usado é o primeiro, no qual o envelope fica alinhado à esquerda. Escolha uma das opções e clique em *Close*.

Apesar do programa estar todo em inglês, os comandos são muito intuitivos. Mas, para facilitar, fizemos um passo a passo de como criar e imprimir um envelope.

Escolha o tamanho do envelope que vai usar. O Easy Mail tem três tamanhos prontos:

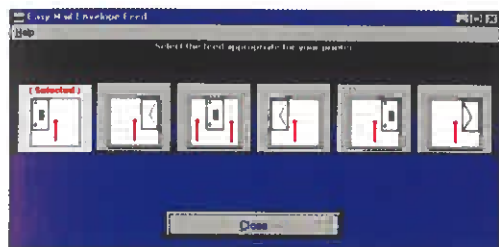
Business (comercial), *Personal* (pessoal) e *Catalog* (catálogo). Para seleccionar um deles, basta clicar no botão correspondente (no lado esquerdo do ecrã). Se quiser usar



no PC

um tamanho específico, clique no botão *Custom* e, a seguir, em *Yes*. Digite a largura do envelope, no primeiro campo, e a altura, no segundo. O único problema é que as medidas devem ser em polegadas (1 polegada = 2,54 cm). Clique em *Save* e pronto.

O modelo de envelope aparece no ecrã. Agora, só falta escolher o endereço desejado (basta clicar sobre o modelo



pretendido). O programa tem um registo de endereços que facilita o preenchimento dos envelopes (veja o item *Como registar*).

É possível, ainda, colocar o logotipo da empresa (desde que ele esteja digitalizado). Clique no menu *Logo* e vá a *Select a New bitmap file*. Localize o ficheiro que tem o logotipo e depois clique em *Accept*. O logotipo vai aparecer no topo da página (no lugar do pássaro que vem no programa). Se não quiser usar nenhum logotipo, basta desactivar a opção *Logo* (no lado esquerdo do ecrã).

Para imprimir, posicione o envelope na impressora e clique no botão *Print Env*.

Como registar

O *EasyMail* traz um recurso de base de dados que permite registar endereços e até criar uma *mailing list* com etiquetas e envelopes. Veja como o usar:

OUTROS RECURSOS

Além dos endereços, também pode imprimir etiquetas. Basta clicar no menu *Labels* e escolher um dos tamanhos de etiqueta que vêm com o programa. O modelo aparece no ecrã. Depois, basta seleccionar o endereço, no topo, à direita do ecrã, e clicar sobre a etiqueta. É possível colocar um endereço em cada etiqueta. No fim, coloque as etiquetas na impressora e clique em *Print*.

Se clicar no botão *Write Letters*, abrirá um processador de texto parecido com o *Word*, o qual poderá ser usado para escrever cartas, sem ser preciso sair do programa. O processador não tem todos os recursos do *Word*, mas é bastante útil e funcional.

DESINSTALAÇÃO

Para desinstalar o programa, faça assim:

1- Clique no botão *Iniciar*, seleccione *Definições* e depois escolha *Painel de Controlo*.

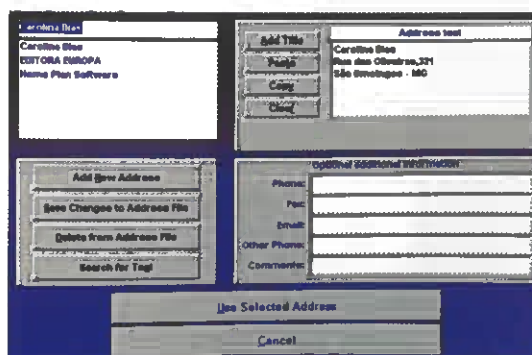
2- Dê dois cliques em *Adicionar ou Remover Programas* e localize o nome *Easy Mail*. Clique sobre ele e, a seguir, em *Remover*. Depois, basta ir dando *Next*, para que o programa seja desinstalado.

Clique no botão *Addresses*, no ecrã do programa. Será aberta uma janela.

Selecione o botão *Add New Address*, para abrir uma ficha na qual deve escrever os dados do endereço desejado (no campo *Enter new address text*). Se quiser, escreva também as informações complementares, nos campos que estão à direita.

No fim, clique em *Save Address Text*. Repita este procedimento com todos os endereços que quiser registar.

Para utilizar os endereços registados nos envelopes, clique no botão *Addresses* e seleccione um dos que aparecem no lado esquerdo. Depois, clique em *Use Selected Address*.



FICHA TÉCNICA

Programa
Easy Mail

Sistema Mínimo
Windows 95
486 DX2 com 8 MB de memória RAM

Produtor
Home Plan Software
6890 Rimrock Valley Road
Mountain Ranch, CA
95246 - USA
Telefone:
(001 209) 754 48 91
Fax: (001 209) 754 37 37

Valor do Registo
Cerca de 6 000\$00



3D Para Principiantes



Diferente de outros programas do mesmo género, o Crystal 3D é fácil de usar e traz uma série de objectos e imagens já prontos, para facilitar o seu trabalho.

Com o Crystal 3D, vai usar apenas quatro comandos para criar objectos em três dimensões. Experimente.

Se pensa que criar figuras em 3D é difícil, Crystal 3D Impact vai fazê-lo mudar de opinião. A principal diferença deste programa em relação aos outros do mesmo tipo, é que ele não cria figuras em três dimensões, mas altera apenas objectos e imagens em 3D já prontos. Os comandos são poucos e, mesmo que nunca tenha trabalhado com programas deste tipo, não vai ter dificuldade nenhuma com o Crystal 3D.

Além disso, o programa traz uma série de objectos em três dimensões prontos para serem modificados, e também há várias imagens. É possível ainda usar as imagens que tem no seu computador. Não se assuste, acompanhe a reportagem e, depois, rapidamente estará a criar os seus próprios desenhos em 3D.

O interface



Depois de instalado (vai ocupar cerca de 15 MB de espaço no HD), o grupo Crystal 3D Impact será criado no botão *Iniciar*. Depois, abra o programa e, no ecrã que aparece, clique em *Continue* e, em seguida, em *I agree...* Aparece o ecrã principal. Se já testou algum programa que faz objectos em 3D, vai reparar que a

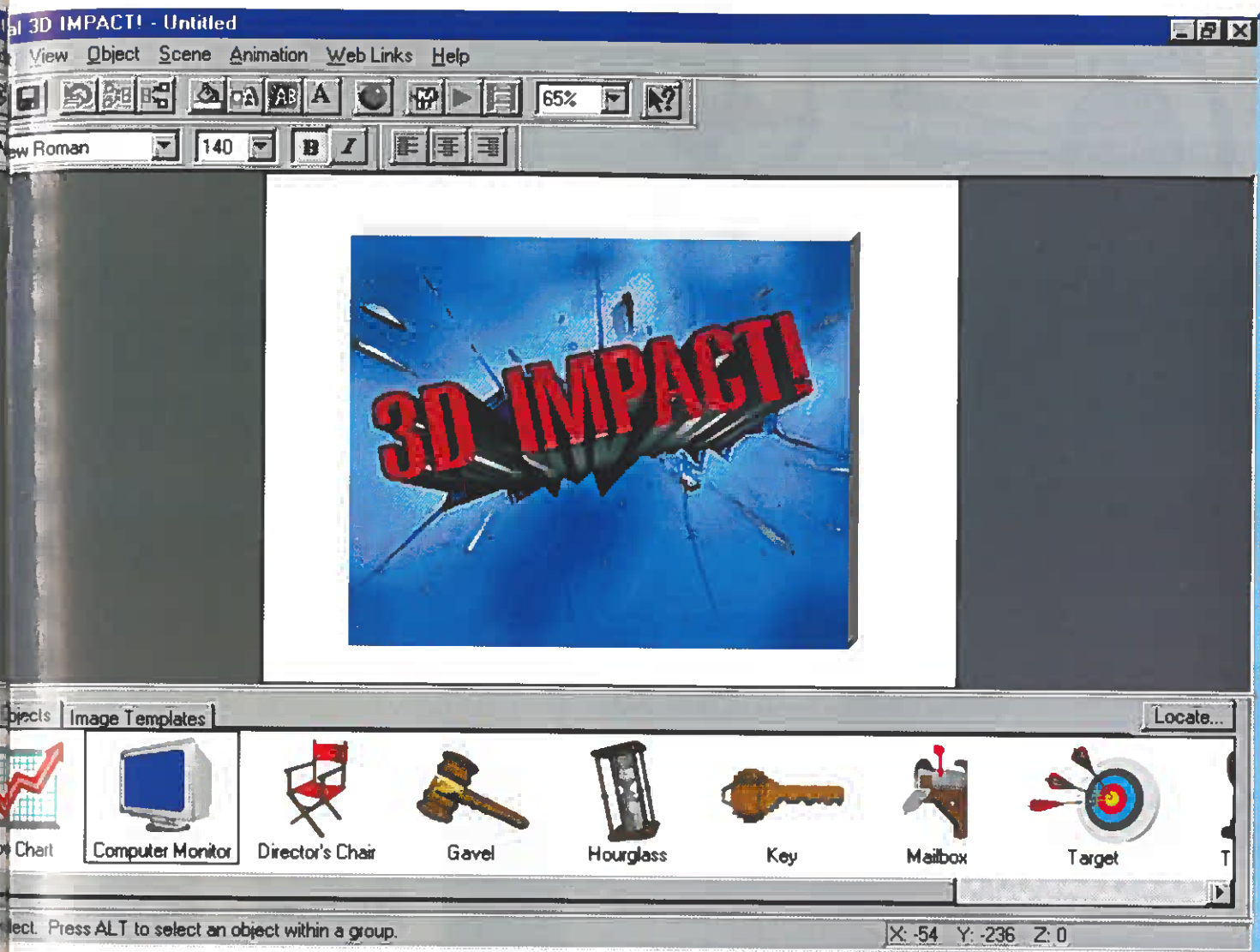
quantidade de ferramentas do Crystal 3D é pequena, em comparação com a de outros programas. Terá de usar apenas quatro comandos, que estão na barra horizontal, no lado esquerdo do ecrã. São eles:

- ✓ *Selection Tool* – selecciona uma figura permitindo movimentá-la.
 - ✓ *Stretch Tool* – permite mudar o tamanho de uma figura.
 - ✓ *Rotate Tool* – roda uma figura seleccionada.
 - ✓ *Text Tool* – usado para escrever textos.
- Além disso, na parte inferior do ecrã, encontra duas abas: a *Basic Objects*, com os modelos em três dimensões prontos para usar; e a *Image Templates*, na qual é possível escolher algumas molduras para colocar aí fotos e desenhos que vêm com o próprio programa, ou, então, as imagens que tem no seu PC.

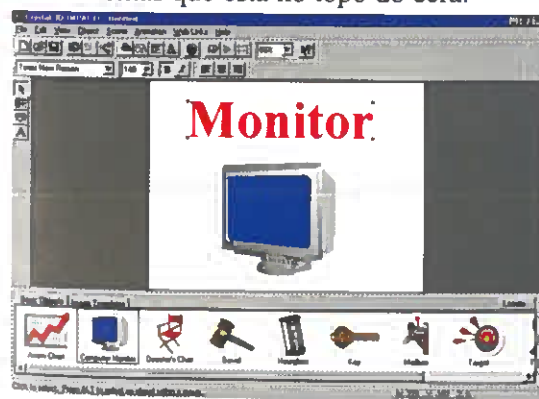
Passo a passo

Vamos ensinar dois serviços: o primeiro, utilizando as figuras em 3D que já vêm prontas; o segundo, usando as molduras. Acompanhe:

Na aba *Basic Objects*, escolha um dos objectos. Basta clicar sobre o escolhido e depois movê-lo até à área em branco do ecrã. Depois, escreva uma palavra,



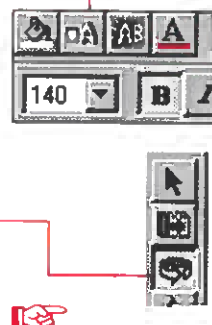
para ganhar treino com a ferramenta de texto (*Text Tool*). Selecciona-a na barra de ferramentas e, em seguida, clique no topo da página. Escreva as palavras que quiser e se pretender mudar o tamanho ou o tipo de letra, use a barra de ferramentas que está no topo do ecrã.



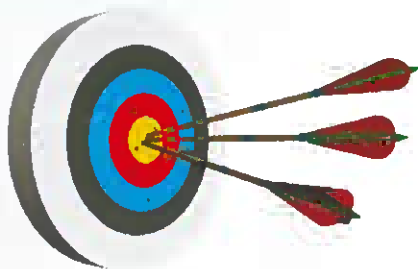
Para aplicar um efeito 3D às letras, selecciona a ferramenta *Selection Tool* e, depois, clique sobre a palavra. Agora, clique no botão *Bevel*, na barra de ferramentas que está no topo do ecrã.

Na janela que aparece, escolha um dos tipos de figuras em 3D e, depois, clique em *OK*.

Se quiser, pode rodar tanto o título quanto o objecto, para mostrar melhor os efeitos em 3D. Para fazer isso, selecciona um dos dois e, a seguir, clique em *Rotate Tool* (na barra de ferramentas lateral). Para rodar, basta clicar sobre um dos eixos (X, Y ou Z) que surgem na figura e movimentá-la.



Para escolher o objecto que vai usar, basta ir até à aba Basic Objects (na parte inferior do ecrã), clicar sobre um dos exemplos e movê-lo para o ecrã.



No fim, clique no botão Render, que está na barra de ferramentas situada no topo do ecrã. Será gerada uma imagem em alta resolução do desenho que criou.

O programa traz algumas molduras já prontas a usar (na aba Image Template). Pode escolher entre emoldurar as imagens que vêm no programa ou as que tem no seu PC.



Para gravar o seu trabalho, vá a *File* e seleccione *Save*. Na janela que aparece, dê um nome ao ficheiro e clique em *OK*.

A vez das molduras

As molduras são objectos em 3D, em cuja superfície é possível aplicar uma imagem (como na figura ao lado). Pode optar por emoldurar uma das imagens que vêm com o programa, ou, então, as que tem no seu PC. Faça assim:

Vá ao menu *File* e clique em *New*. Seleccione a aba *Image Templates* e escolha uma das molduras. Como exemplo, vamos usar a *Cube*. Clique sobre ela e arraste-a até à área em branco.

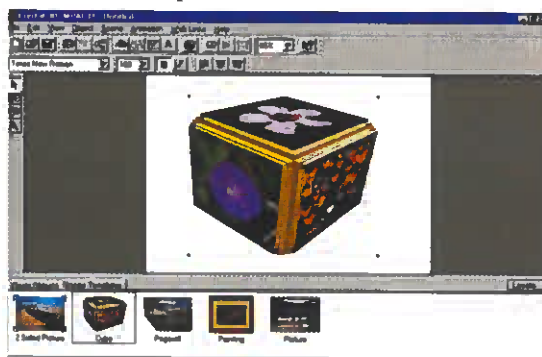
Surgirá a janela *Replace Image*, na qual tem de escolher a imagem que será colocada na moldura. Se quiser usar um dos exemplos que vêm com o *Crystal 3D*, basta clicar em *OK*. Para usar uma outra figura, clique em *Browser*, localize a imagem que será utilizada, seleccione-a e dê *OK*. Como um cubo tem seis lados, deve usar seis figuras diferentes e, também, repetir a operação igual número de vezes.

A figura em 3D será mostrada. Se quiser aumentar o tamanho da imagem no ecrã, basta seleccioná-la e, depois, clicar num dos pontos pretos que aparecem à volta da figura, e arrastá-lo com o rato.

Pronto, agora só falta repetir os passos 4, 5 e 6 da sequência anterior, para acabar o seu trabalho.

Outros recursos

Além dos efeitos em 3D, é possível também criar uma animação com o seu trabalho. Para fazer isso, depois de ter renderizado o seu trabalho, vá até ao menu *Animation* e clique em *Assign Motion*. Na janela que aparece, escolha uma das animações (um *preview* é mostrado) e dê *OK*. Depois, clique no botão *Play* (tem uma seta preta), que está no topo do ecrã.



COMO IMPRIMIR

O *Crystal 3D Impact* não permite imprimir as figuras. Mas, com esta dica, vai poder imprimir o seu trabalho. Faça assim:

- 1- Quando estiver satisfeito com o resultado do seu trabalho, carregue na tecla *Print Screen*. Depois, abra o *Paint* (está dentro da pasta *Acessórios*, no botão *Iniciar*).
- 2- No ecrã do *Paint*, vá até ao menu *Editar* e seleccione *Colar* (ou teclie *Ctrl+V*). A imagem vai aparecer. Seleccione apenas a área que deseja imprimir, usando o comando representado por um quadrado tracejado.
- 3- Depois, carregue em *Ctrl+C*. Abra uma nova janela no *Paint* e teclie *Ctrl+V*. O desenho seleccionado vai aparecer.
- 4- Agora, só falta imprimir. Vá a *Ficheiro* e seleccione *Imprimir*.

FICHA TÉCNICA

Programa

Crystal 3D Impact

Sistema Mínimo

Windows 95
486 DX2 com 16 MB
de memória RAM

Produtor

Crystal Graphics Inc.
3350 Scott Blvd.,
Bldg 14 - Santa Clara
CA - 95054 - USA

Telefone

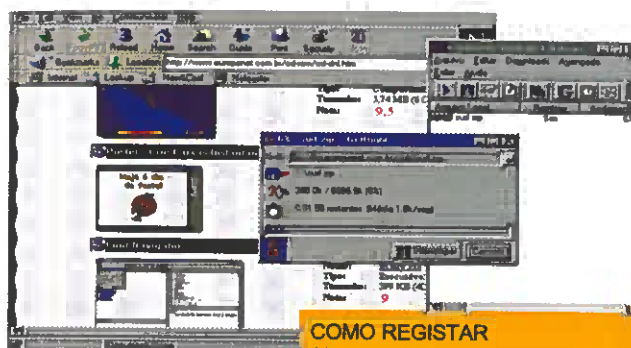
(001 408) 496 61 75

Fax

(001 408) 496 09 70

Preço sugerido

Cerca de 8 350\$00



Get Right

COMO REGISTRAR

Silicon Action
RS, Brasil
Telefone: (00 55 51) 328 56 42
E-mail: registros@siliconaction.com
WWW: <http://www.siliconaction.com>
Valor do registro:
Cerca de 4 500\$00 (promoção)

Quem costuma fazer *downloads* ou transferir ficheiros da *Internet*, sabe que as quebras de linha durante o processo causam uma grande dor de cabeça. Geralmente, são várias horas de ligação que se deitam fora, e há necessidade de começar tudo novamente. Com o *Get Right*, este tipo de problema acabou. O programa permite continuar a transferência a partir do ponto em que ela parou. Esta versão é mais actual do que a publicada na edição n.º 12 da revista. Como o programa está todo em português (léxico brasileiro), torna-se mais fácil perceber a sua utilização. Depois de instalado, será incluído um ícone do *Get Right* ao lado do relógio, na barra de tarefas. Para usar o programa, faça assim:

1 Ligue-se à *Internet*, utilizando o *Dial-up*. Abra o seu navegador (*Internet Explorer* ou *Netscape*) e localize o ficheiro que quer transferir.

2 Agora, dê dois cliques sobre o ícone do *GetRight*. Será aberta uma janela. Clique, com o botão direito do rato, sobre o *link* do ficheiro do navegador e, mantendo o botão pressionado, arraste-o para a janela do *Get Right*.

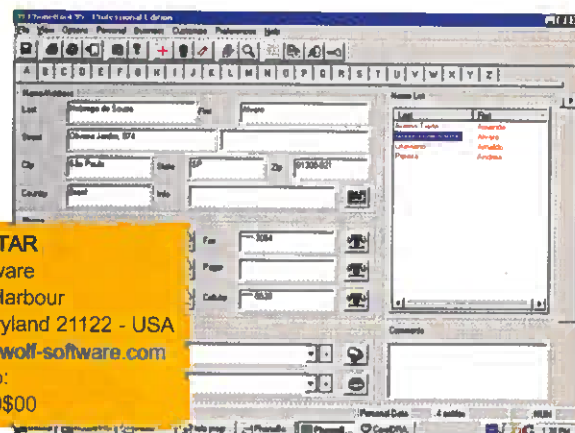
3 Se a ligação cair, o programa irá perguntar-lhe se quer continuar o *download* depois. Para usar o recurso de recuperação, basta ligar-se novamente à rede e, dentro da janela do *Get Right*, clicar sobre o nome do ficheiro. A seguir, accione o comando *Reiniciar* (o primeiro ícone da barra de ferramentas).

Para sair do programa, clique com o botão direito do rato sobre o ícone que está ao lado do relógio e escolha *Fechar*.

Phone Book

Phone Book pode ser uma boa opção, se não tiver nenhuma agenda no seu computador. A facilidade de utilização é a principal característica do programa.

Se quiser usá-lo, clique em *Instalar o programa* e siga as instruções que aparecem. No fim, o seu computador será reiniciado. Para abrir o *Phone Book*, vá até ao botão *Iniciar* e clique no ícone criado. Dê *OK* nas duas primeiras janelas e o ecrã principal será mostrado. A utilização é simples: basta completar os campos com as informações da pessoa a ser incluída, e, a seguir, clicar no sinal de mais (+), no topo do ecrã. O próprio programa encarrega-se de a registar por ordem alfabética. Para localizar um telefone ou alguma pessoa no registo, clique no menu *Options* e depois em *Search*. Escreva o nome no campo que surge e clique em *OK*. O resultado da pesquisa será mostrado numa lista, no lado direito. Agora, é só clicar no nome da pessoa e todas as informações referentes a ela serão mostradas.



COMO REGISTRAR

LoneWolf Software
8678 Scorton Harbour
Pasadena, Maryland 21122 - USA
<http://www.lonewolf-software.com>
Valor do registro:
Cerca de 6 000\$00

Desinstalador

O *Desinstalador* é um programa fácil de usar, que permite apagar todos os ficheiros copiados para o seu *PC* a partir do *CD-ROM* da revista. Ele está todo em português e a utilização é muito simples. No entanto, os programas ou jogos que têm instalador próprio, não podem ser vistos ou apagados por este utilitário.

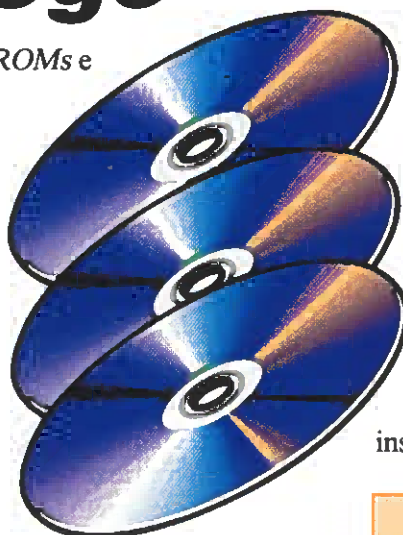


Catálogo

Registe os seus CD-ROMs e também os CDs de música, utilizando o *Catálogo*. Todo em português (léxico brasileiro), o programa tem comandos muito fáceis de usar. Ele precisa de ser instalado (como está tudo em português, basta seguir as instruções que aparecem no ecrã).

Nesta versão, colocada no CD-ROM, estão disponíveis três módulos para registar: *Softwares*, *Seleção* e *Música*. Para activar cada um deles, basta clicar no botão correspondente. A janela de registo vai aparecer.

O procedimento é semelhante para os três módulos. Na parte inferior do ecrã, aparecem os comandos que devem ser utilizados. Para registar um CD de música ou de programas, basta clicar em



Novo e depois começar a escrever as informações nos campos correspondentes. No fim, clique em *Gravar*. Quando quiser aceder a uma nova opção, clique em *Sair*, antes de seleccionar um outro módulo. Caso queira, depois de registar os seus CDs, pode imprimir uma lista para facilitar a procura. Basta clicar na opção *Visualizar* e seguir as instruções do ecrã.

COMO REGISTAR

Tribo Multimídia
Brasília - DF
Telefone: (00 55 61) 349 75 12
Fax: (00 55 61) 347 45 18
E-mail: spsjunior@mma.gov.br
Valor do registo:
Cerca de 6 000\$00

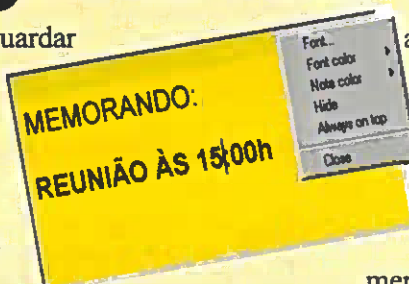
Internet Explorer 4.0 (Versão para Portugal)

Depois de termos distribuído na edição n.º 15 a versão portuguesa com léxico brasileiro do *Internet Explorer 4.0*, agora estamos a distribuir a versão em léxico português, ou seja, para Portugal. Para instalar o *I.E. 4.0*, basta clicar em "Instalar o programa" e depois dar *Next*, nos ecrãs que se seguem. Depois de instalado, o programa vai deixar o seu PC com recursos do *Windows 98*. Mas, se quiser saber mais informações sobre o *I.E. 4.0*, consulte a nossa edição n.º 15 (páginas 28 a 31).

Sticky Notes

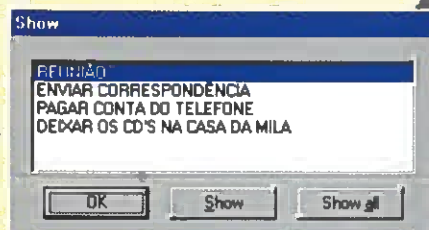
Já chega de ficar a guardar vários bilhetes para não se esquecer dos seus compromissos. Com o *Sticky Notes*, pode deixar memorandos no ecrã do seu PC e, à medida que eles forem sendo cumpridos, basta apagar o bilhete do ecrã.

Simples de usar, depois da instalação, vai aparecer um ícone do *Sticky* ao lado do relógio, na barra de tarefas do *Windows 95*. É tudo feito através do menu que se acessa clicando com o botão direito do rato sobre o ícone do programa. Por exemplo, para criar um novo bilhete, use a opção *New Sticky* e, depois, escreva o seu compromisso. Se quiser apagar todos os memorandos, escolha *Kill Stickies*. Em *Options...*,



activa o menu de configuração, podendo escolher a cor e o tamanho das notas. Depois de criado, pode deixar o memorando activo no ecrã ou torná-lo invisível. Para fazer isso, clique com o botão direito do rato sobre a barra de cor um pouco mais escura, que está no topo da nota. Irá aparecer um menu. Agora, basta seleccionar a opção *Hide* e a janela ficará escondida. Para a activar novamente, use o comando *Show*.

Importante: ao fechar o programa, as notas existentes não serão apagadas. Para apagar alguma, é preciso acessar novamente o mesmo menu da opção *Hide*, e ir a *Close*.



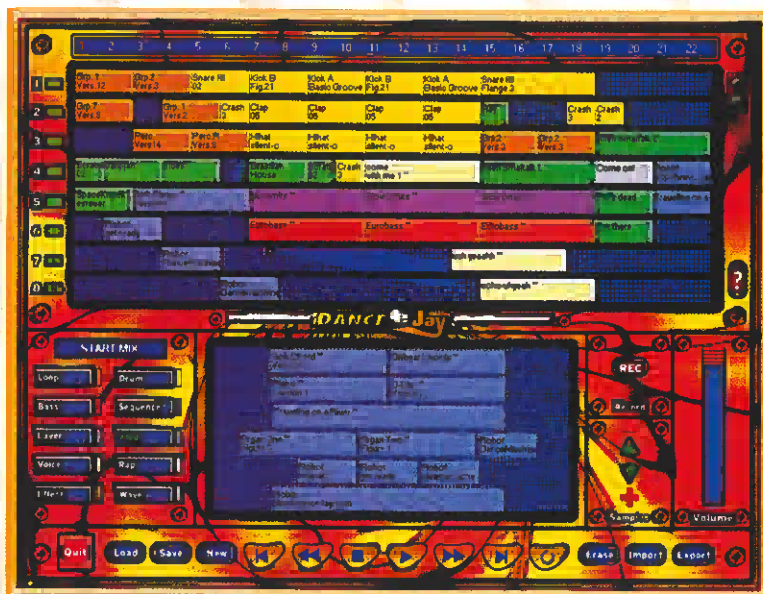
Faça a sua Festa

Para compor música de dança (os famosos "martelinhos") com o programa Dance eJay, tem apenas de saber usar o rato.

Divirta-se a criar sons dançantes. Com o Dance eJay, pode fazer isso facilmente, mesmo que não perceba nada de música. Basta misturar os vários tipos de efeitos sonoros que vêm no programa, e criar a sua própria música de discoteca.

Como fazer

Clique em *Instalar o programa* e, depois, em *Quick Start* — será criado um ícone no botão *Iniciar*. Agora, abra o programa e, na janela que aparece, dê *OK*. O ecrã principal vai aparecer já com uma música que vem



como exemplo. Os comandos são parecidos com os de um *CD Player*, e aparecem na parte inferior do ecrã. Se quiser ouvir a música, clique em *Play* (o botão que tem uma seta para a direita).

São nove grupos de sons diferentes, que pode usar. Basta arrastar e soltar os sons nas linhas azuis, para criar uma música. Depois, para ouvir o resultado, clique no botão *Play*.

AS SUAS COMPOSIÇÕES

Agora que já viu como funciona o programa, vamos ensiná-lo a misturar os vários sons que vêm com o *Dance eJay*, e a criar uma música, dessas que estão sempre a tocar nas discotecas. Faça assim:

1 - No ecrã do programa, clique em *New*, na parte inferior do ecrã, e, a seguir, em *Sim*. Aparece um novo ecrã em branco, para criar a sua música.

2 - No total, são executados oito canais de áudio ao mesmo tempo, a partir de uma linha vertical que varre o ecrã da esquerda para a direita. E pode escolher entre nove grupos de sons

diferentes (*Loop*, *Bass*, *Layer*), que aparecem na parte inferior esquerda do ecrã. Para os aceder, basta clicar num dos botões e, então, os sons a ele correspondentes serão mostrados numa janela, na parte central do ecrã.

3 - Escolha um dos sons e arraste-o para as linhas de áudio (a azul, no topo do ecrã), posicionando-o no lugar que quiser. Repita o mesmo procedimento com o som dos outros grupos, até criar a sua própria música.

4 - No fim, clique em *Play*, para ouvir o resultado da sua mistura. Para sair, clique em *Quit*.

FICHA TÉCNICA

Programa
Dance eJay

Sistema Mínimo
Windows 3x ou superior
486DX2 com 4 MB de RAM

Produtor
PDX MusicSoft
www.ejay.com

Valor do registo
Cerca de 6 000\$00



Fábrica d



Mesmo que não perceba nada de desenho, experimente este programa. Verá que criar figuras bonitas e bem feitas não é assim tão difícil como parece.

FICHA TÉCNICA

Programa
Icon Forge

Sistema Mínimo
Windows 3.1 e superior
486 DX2 com 8 MB de memória RAM

Produtor
CursorArts
P.O. BOX 1379
Bend, Oregon
97709-1379 - USA
Telefone
(001 541) 383 71 56
Fax:
(001 541) 388 73 66

Valor do Registo
Cerca de 8 500\$00

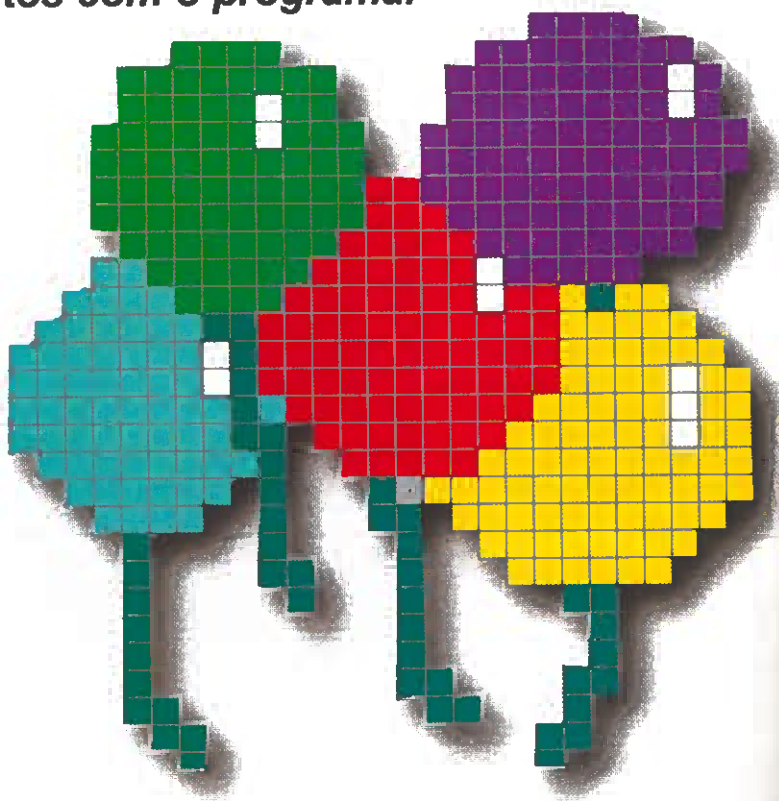
Crie os seus próprios ícones e cursores do rato, com o Icon Forge. Ou, então, use os modelos que já vêm prontos com o programa.

Se é daquelas pessoas que adoram estar constantemente a trocar os ícones do PC, não se sintam só. Esta é uma mania própria de grande parte dos utilizadores. E certamente que essas pessoas vão divertir-se muito com o Icon Forge.

O programa é uma verdadeira fábrica de ícones. É claro que criar ícones não é uma das tarefas mais simples, porém, com um bocado de paciência e criatividade, pode desenhar coisas bonitas e bem feitas. Além dos ícones, também é possível criar cursores para o rato. Leia a reportagem e aprenda a criar ícones e cursores personalizados para o seu PC. O melhor é que o programa funciona tanto no Win 95 como no Windows 3.1.

Como criar

Após a instalação, será criada uma pasta para o programa (no Win 95, a pasta ficará no botão *Iniciar*, e, no Windows 3.1, dentro do *Gerenciador de Programas*). O *Icon Forge* já traz uma série de ícones e cursores prontos, que pode usar para

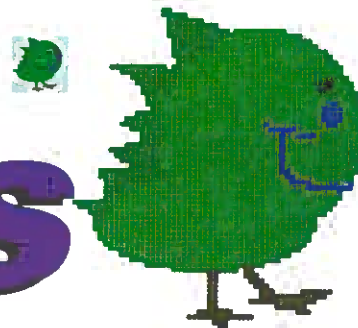


personalizar o seu PC (eles vão ficar no directório do *Icon Forge*, dentro do seu computador). Se quiser usar apenas os ícones, leia directamente o item *Como Usar*. Agora, para criar o seu próprio ícone ou cursor, siga o passo a passo que passamos a apresentar:

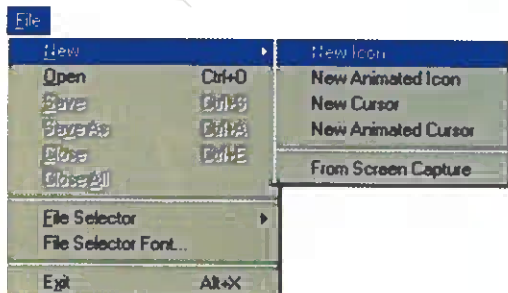
1 Abra o programa e, no primeiro ecrã que aparece, clique em *OK*. O ecrã principal será mostrado.

2 Vá até ao menu *File* e clique no botão *New*. No submenu que aparece, escolha o que vai criar. Se for um ícone,

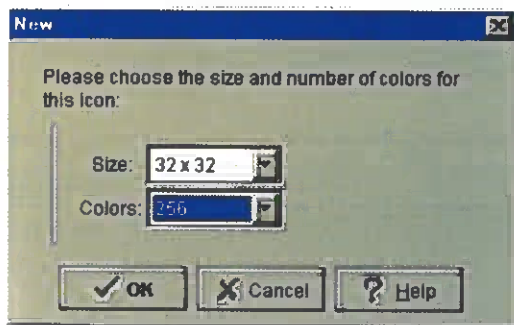
e ícones



selecione *New Icon*. Se quiser desenhar um cursor, clique em *New Cursor* (os cursores só podem ser usados no *Windows 95*).



Aparece uma janela na qual deve definir o tamanho e as cores do desenho que vai criar. O tamanho pode ser 32x32. A quantidade de cores vai depender da sua preferência (com 256 fica melhor). Faça as configurações e dê *OK*.



As ferramentas de desenho, a área de criação e uma paleta de cores irão aparecer. Selecione uma das figuras geométricas, escolha uma cor e comece a desenhar na área parecida com um papel quadriculado.

Existe um comando na barra de ferramentas, chamado *Selector Tool* (uma tesoura), que pode usar para seleccionar uma parte do desenho e, depois, aplicar um tipo de efeito: rodar, por exemplo. Os efeitos estão na barra

COMO USAR

Para usar os ícones e cursores do rato que criou, é preciso fazer algumas configurações no computador. Siga as instruções que correspondem ao seu sistema operacional e faça as configurações necessárias.

No Windows 95

No *Windows 95*, só podem ser trocados os ícones dos atalhos. Para fazer isso, basta clicar, com o botão direito do rato, sobre o ícone que quer alterar e seleccionar a opção *Propriedades*. Na janela que se abre, escolha a aba *Atalho* e, em seguida, clique em *Alterar Ícone*. Depois, clique em *Procurar* e localize o ficheiro criado por si (geralmente, eles estão no directório C:\CONFORG). Agora, basta ir dando *OK*, para que o seu novo ícone apareça.

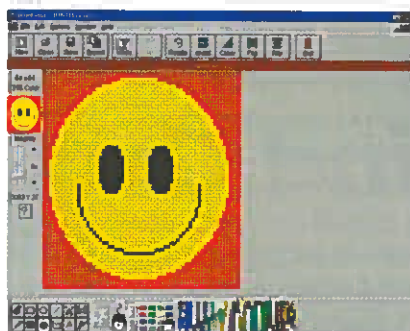
Para usar um cursor também é fácil. Clique no botão *Iniciar*, vá a *Definições* e, depois, a *Painel de Controlo*. Localize e abra a pasta *Rato*. Escolha a aba *Ponteiros* e selecione o cursor que quer alterar. Clique em *Procurar* e localize o ficheiro do novo cursor. Mais uma vez, basta ir dando *OK*, para que as novas configurações funcionem.

No Windows 3.1

Aqui, é possível alterar os ícones dos próprios programas. Como exemplo, vamos mudar o ícone do jogo *Paciência*. Entre na pasta *Jogos* e dê um clique sobre o ícone do jogo. Vá ao menu *Arquivo*, no *Gerenciador de Programas*, e clique em *Propriedades*. Selecione o botão *Alterar ícone* e clique em *Procurar*. Agora, basta localizar o ficheiro criado e ir dando *OK*. Infelizmente, no caso do *Windows 3.1*, não é possível mudar os cursores do rato.

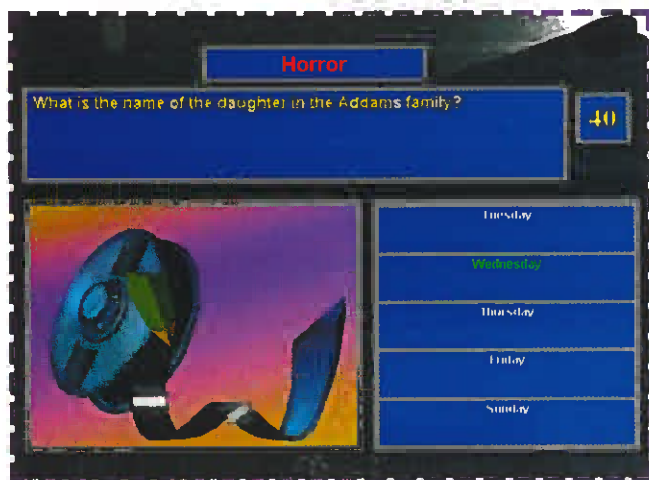
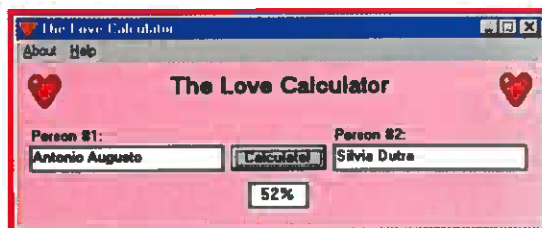
de comandos, no topo do ecrã, e cada um tem um botão específico.

No lado esquerdo da área de criação, pode ver como está a ficar o seu desenho. Quando estiver satisfeito com o resultado, guarde-o. Clique em *Save*, dê um nome ao ficheiro e clique em *OK* (os ícones terão extensão *.ICO* e os cursores *.CUR*).



Calculadora do Amor

É um programa muito divertido. Com o *Love Calculator*, pode calcular as probabilidades de sucesso dos seus relacionamentos amorosos. Basta escrever o seu nome e o da outra pessoa nos espaços correspondentes e, depois, clicar em *Calculate!*. O programa fará os cálculos, mostrando a percentagem de sucesso da sua relação. Quanto maior for o número, mais hipóteses existem das coisas darem certo. O programa corre directamente do *CD-ROM* e, mesmo que não acredite nele, certamente que vai divertir-se muito.



Mind Grind

Um jogo de perguntas e respostas parecido com o famoso jogo de tabuleiro chamado *Master*. A diferença são os recursos multimédia. Para quem gosta de curiosidades e cultura geral, este jogo é uma boa opção para divertir-se. O único defeito é que ele está todo em inglês. Mas, como as perguntas são multimédia, isto é, com sons e imagens, até dá para arriscar uma resposta,

Alarm Clock

Se se esquece do tempo quando está sentado à frente do computador, este é o protector de ecrã ideal. Depois de instalado, o *Alarm Clock* vai colocar no ecrã do seu PC (sempre que ele ficar ocioso) um enorme relógio, que mostra a hora actual.

Além disso, é possível accionar um alarme, para que ele toque a uma determinada hora. Instale o programa e, depois, faça assim para o configurar: clique, com o botão direito do rato, num lugar livre da Área de Trabalho e selecione *Propriedades*. Depois, escolha *Protecção de Ecrã*. Nesse mesmo campo, localize o ficheiro *Braun Alarm Clock* e clique em *Aplicar*. Para accionar o alarme, clique em *Definições* e, no campo *Hours e Mins*, escreva, respectivamente, a hora e os minutos. Active a opção *Alarm On* e, depois, clique em *OK*, nos dois ecrãs que aparecem. Pronto, o programa está apto a funcionar.



mesmo quando não se souber muito bem o que está escrito. Além disso, tem uma boa oportunidade de treinar o seu inglês.

A instalação é rápida. Quando aparecer um ecrã a perguntar por *Wing*, clique em *Continue*. No fim, o grupo *Microforum* será criado no botão *Iniciar*. Ao executar o jogo, será mostrada uma animação e, a seguir, aparece o menu principal. Para jogar sozinho, clique em *1 Player* ou em *2 Player*; se quiser jogar acompanhado. No ecrã seguinte, clique em *Select*. Pronto, agora é só escolher o assunto e responder à pergunta. Para isso, basta clicar com o botão do rato sobre o ícone pretendido. Quanto mais acertar, melhor será a sua pontuação e, assim, poderá passar de nível. Para sair, tecla *ESC*.

Para registar

Produtor
Microforum
www.microforum.com

Valor do registo
Cerca de 3 600\$00

Revenge of the Toys



O conceito de protector de ecrã está a mudar. Os mais recentes misturam o protector com o jogo. E *Revenge of the Toys* é um bom exemplo disso. Quando o computador ficar parado, entrará em cena um empregado de escritório, com um copo de café na mão. Com o rato, pode ajudá-lo a destruir uma série de objectos (computadores, cadeiras e até melancias), que voam para cima dele. É

ótimo para aliviar o *stress*. Aponte com o rato sobre o objecto e continue a clicar no botão, para que ele seja destruído.

Instale o programa e, no fim, quando clicar em *Finish*, aparecerá uma janela para configurar o protector de ecrã. Active a opção *Enable Screen Saver* e clique em *Start*. O programa será executado. Clique no desenho do funcionário e comece a jogar. Para sair, basta dar *ESC*.

Para registar

Produtor

Piranha Interactive
Publishing, Inc.
1839 West Drake Suite B
Tempe, AZ 85283 - USA
www.desktoptoys.com

Valor do registo

Cerca de 3 600\$00



fUNKiT

O próprio nome diz tudo. É um programa para fazer música *Funk*, um ritmo musical que utiliza elementos electrónicos e que ficou muito conhecido na década de oitenta. O programa corre directamente do CD-ROM e tem um interface muito simples. Basta clicar nos botões, para que os efeitos sonoros sejam aplicados. Para sair, clique no

botão com uma cara triste (ao lado da luz vermelha). Se gosta deste tipo de música ou de programas musicais, vai achar o *my little fUNKiT* interessante. As outras pessoas vão considerá-lo um "fazedor de barulho".



Imagens

Preparamos um pacote com 40 imagens, muito coloridas, para serem usadas como papel de parede ou como fundo para os seus trabalhos. Isoladas, elas não chamam muito a atenção. Mas, se escolher a opção *Lado a Lado*, quando chegar a altura de configurar o papel de parede, conseguirá obter efeitos muito interessantes. Para ver cada imagem, basta clicar no ficheiro e usar a seta de direcção para baixo. Se gostar de alguma, copie-a para o seu PC (ela irá para o directório *Revista*, subdirectório *Cdrom18*, pasta *Entretet*, subpasta *Imagens*). Depois de a copiar, é possível transformar a imagem em papel de parede. No ecrã que aparece, escolha *Lado a Lado* e clique em *Sim*.



Meta Mouse



Fartou-se da velha seta do rato? Substitua-a por outra. Com o *MetaMouse*, isso é fácil. Ele é um programa muito simples de usar, que funciona tanto no *Windows 95* quanto no *Windows 3.1*. Ele corre directamente do *CD-ROM* e, assim que é carregado (se surgir uma mensagem de erro, não se assuste, dê apenas *OK*), notará logo a diferença, uma vez que a seta torna-se maior. Ao todo, pode escolher entre 24 modelos de setas. Para isso, active o menu de configurações. No *Win 95*, clique, com o botão direito do rato, sobre o atalho do programa, na barra de tarefas e, no menu que aparece, seleccione a opção *Setup...* Já no caso do *Windows 3.1*, basta clicar no ícone que aparece no ecrã. Na janela *System cursor shape*, vá seleccionando cada modelo (é mostrado um *preview*) até encontrar o que deseja usar. Se quiser mudar também o cursor usado quando o computador está a "pensar", clique em "Busy cursor shape". Depois, é só dar *OK* e pronto.

O melhor é que, quando fechar o programa (opção *Fechar* do menu) volta tudo ao normal.

Para registar

Produtor

Farpoint Software
2501 Afton Court
League City, Texas
77573-3438 - USA

Valor do registo

Cerca de 3 600\$00

Camel Trophy



Quem gosta de desporto, principalmente de todo-terreno, vai adorar este protector de ecrã. Ele foi criado com fotos, em alta resolução, tiradas durante o rali *Camel Trophy* de 1996. Depois de configurado, serão mostradas cenas interessantes e um tanto ou quanto curiosas. Há de tudo: *Land Rovers* presos na lama, dentro de rios... Se quiser usá-lo, faça assim:

- 1** Copie o ficheiro para o seu PC (ele irá para o directório do *Windows*). Depois, saia do *CD-ROM* e clique, com o botão direito do rato, num lugar livre da *Área de Trabalho*.
- 2** No menu que aparece, seleccione *Propriedades* e, depois, clique na aba *Protecção de ecrã*.
- 3** No campo *Protecção de ecrã*, localize o ficheiro *Camel Trophy 96* e dê *OK*. Pronto. Quando o seu PC ficar ocioso, poderá apreciar as imagens do rali.



Diversão sem compromisso



Shuttles é um jogo de raciocínio, no qual a grande atracção é uma assistência muito engraçada, que reage às suas jogadas.

Shuttles é um jogo muito divertido, que mistura o desafio dos jogos de tabuleiro com a prática no computador. O objectivo é levar as suas peças para o lado contrário, superando obstáculos e armadilhas montados pelo seu oponente, um ser muito estranho, controlado pelo computador. Mas também tem de evitar que as peças do adversário atinjam o seu lado. Além disso, vai divertir-se com a assistência. Os personagens dão um espectáculo à parte. Cada um deles faz uma palhaçada ou brincadeira diferente, dependendo das jogadas.

Começar a jogar

Shuttles corre directamente do CD-ROM e, para começar a jogar, vá ao menu *Game* e clique em *New*. Na janela que aparece, escolha *Sim*, para começar a jogar (veja a caixa ao lado). Se achar que é muito fácil, mude o nível de dificuldade. Basta ir ao menu *Options* e, na opção *Level*, seleccionar o nível desejado. Para sair, vá ao menu *Game* e clique em *Exit*.



COMO JOGAR

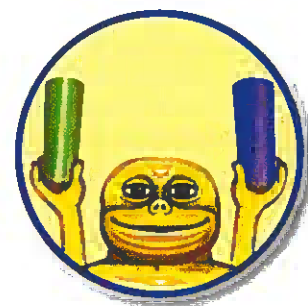
É muito simples: ganha quem levar primeiro as cinco peças para o lado adversário. Mas atenção: só conseguirá fazer isso se a barra de origem das suas peças estiver vazia. Em cada jogada, tem direito a um movimento, e o computador a outro. Existem quatro tipos de movimentos:

1 – Peça: move a peça da sua cor (a roxa) para a esquerda e direita, para a frente e para trás, desde que o espaço esteja livre, sem nenhuma peça ou barreira. Basta clicar na peça que se quer mover e, depois, no local desejado.

2 – Saltar a peça: é possível fazer saltar as peças do adversário, desde que haja espaço livre logo após a peça que se quer fazer "saltar". Basta clicar na sua peça e, depois, no lugar de destino.

3 – Barra: movimentam as barras do tabuleiro, para a esquerda ou direita, dificultando a jogada do adversário. Pode mover apenas a barra correspondente à sua cor. Clique nas setas que estão nas extremidades de cada uma.

4 – Barra Central: a barra laranja, situada no centro do tabuleiro, pode ser movida por ambos os jogadores. O comando é igual ao do movimento da barra colorida. No entanto, isso só pode ser feito se, na jogada anterior, a barra não foi movimentada pelo seu oponente.



FICHA TÉCNICA

Programa
Shuttles

Sistema Mínimo
Windows95
486DX2 com 8 MB de RAM

Produtor
Shoptaugh Games Inc. 55 Stark Knoll Place Oakland, CA 94618 USA

Telefone
(001 510) 654 41 19

Preço sugerido
Cerca de 3 600\$00

Na Pista com os Campeões

Escolha o circuito e prepare-se para participar numa corrida ao lado de duas estrelas da Fórmula Indy: a família Andretti.

Para jogar, basta escolher uma das pistas, em Select Track, clicar em Race e esperar pelo sinal de partida. Depois, é só acelerar e aguentar o carro nas curvas.



FICHA TÉCNICA

Programa
Andretti Racing

Sistema Mínimo
Windows 95
Pentium com 16 MB
de memória RAM

Produtor
Electronic Arts

Distribuidor
Lusomundo

Telefone
(01) 318 73 06

Preço sugerido
6 990\$00

Os fãs do automobilismo de certeza que conhecem a família Andretti. Ela ficou conhecida graças à dupla Mário e Michael Andretti, respectivamente, pai e filho, que participaram em duas das mais importantes categorias do automobilismo mundial: a Fórmula 1 e a Fórmula Indy. Na F1, o pai, Mário, foi campeão uma vez. O filho não teve tanto sucesso. Mas, a fama desta dupla começou quando ambos passaram a disputar a Fórmula Indy. Nesta categoria, ambos já foram campeões.

E, neste simulador produzido pela Electronic Arts, vai poder correr lado a lado com os dois pilotos, disputando uma prova da Fórmula Mundial.

Nas boxes

Para executar o jogo, é preciso copiá-lo para o seu PC (ele irá para o directório Revista, subdirectório Cdrom18, pasta Jogos, subpasta Andretti). Mas, é preciso ter o DirectX 5 instalado no computador (caso contrário, clique em Antes de Pedir

Ajuda e, depois, em *DirectX 5*, para fazer a instalação). Depois, para executar o *Andretti*, vá até ao botão *Iniciar*, seleccione *Executar* e escreva a seguinte linha de comando:

C:\REVISTA\CDROM32\JOGOS\ANDRETTI\Ademo.Exe

Ao entrar no jogo, clique em *Exhibition Race*. Nesta versão, pode escolher entre dois circuitos diferentes (*Bridgeport* e *Kings Beach*), conduzindo um carro de Fórmula 1. Para escolher o circuito, clique em *Select Track* e, usando as setas de direcção para a esquerda e direita, seleccione um dos traçados. Depois, clique em *To Exhibition Setup*, para prosseguir. Se quiser fazer alguns ajustes no carro, vá à opção *Car Setups* (é possível, por exemplo, escolher entre as mudanças manuais ou automáticas). Em *Qualify*, pode fazer uma volta cronometrada para saber em que posição vai largar. Agora, se o seu objectivo for apenas divertir-se, clique em *Race*. Daí em diante, só tem de acelerar e manter o carro nas curvas. Para sair do jogo, carregue na tecla *P*, clique em *Retire from race* e, depois, tecla *Y*.

Reveja a sua performance

O jogo traz um recurso muito interessante de *replay*, que permite rever alguma batida ou ultrapassagem que tenha feito. Para activar este comando, carregue na tecla *P* e, no menu que aparecer, escolha *Instant Replay*. Os comandos são parecidos com os de um videogravador: é possível avançar, regredir e ver a cena plano a plano. Vá accionando os botões e veja cada uma das suas funções. Se clicar em *Toggle View*, poderá trocar o ponto de visão do *Replay*. Para continuar a corrida, clique em *Exit* e, depois, em *Resume Race*.



Comandos

- A – acelera.
- Z – trava.
- – vira o carro para a esquerda.
- ← – vira o carro para a direita.
- V – muda a visão de câmara.
- P – pausa o jogo e também activa os menus de controlo.
- G – visão à esquerda do carro.
- H – visão traseira.
- J – visão à direita do carro.
- W – aumenta a mudança.
- Q – reduz a mudança.



Pura ADR

Sinta toda a emoção de voar e combater no caça F-22, um dos aviões mais rápidos e mortais da actualidade. E, com a vantagem de não correr riscos...



Os preparativos

O jogo precisa de ser instalado e vai ocupar cerca de 17,5 MB de espaço no disco rígido. Além disso, é necessário ter o *DirectX5* instalado no computador, para que o jogo corra. Para instalar o *DirectX*, clique em *Antes de Pedir Ajuda* e, depois, em *Directx 5*. Siga as instruções do ecrã (estão em português, léxico brasileiro). Ao entrar no jogo, clique em *Quick Mission* e, a seguir, em *Accept*. As instruções de combate serão mostradas. Clique novamente em *Accept* e vá para a pista de descolagem.

Nesta versão, é possível participar numa missão com o objectivo de destruir três caças MIGs inimigos. Se é fanático por simuladores, veja a caixa *Comandos* e comece a jogar. Agora, se não estiver muito familiarizado com este tipo de jogo, siga o passo a passo que apresentamos e aprenderá a fazer descolar o caça. Acompanhe:

Já na pista de descolagem, carregue na tecla *BackSpace*, para que os motores sejam ligados e o sistema de *After Burner* seja activado.

O avião vai movimentar-se. A velocidade é indicada num pequeno quadrado, que está no centro do ecrã. Quando for atingida uma velocidade superior a 180 kts (*Knots* = unidade de velocidade padrão usada por aeronaves e embarcações) – em português,

Pilotar um avião de guerra não é para qualquer um. Muito menos se for um caça pertencente à elite da aviação mundial. Para nós, simples mortais, resta a hipótese de brincar no computador. E a grande vantagem, neste caso, é não correr risco de vida. Com o F-22 Raptor, vai ter essa hipótese.

Ele é um simulador, cheio de comandos, que o transporta para dentro de um caça F-22, permitindo experimentar um pouco a emoção de pilotar um avião destes. Os fanáticos por jogos deste estilo irão adorar. Se for um aviador de primeira viagem, não fique assustado. Siga os passos e dicas da reportagem. No mínimo, irá fazer descolar o avião.

Como se houvesse um turbo no avião. O princípio de funcionamento é muito simples. Na turbina do caça, é derramado combustível sobre a chama acesa, provocando uma explosão que aumenta a velocidade.

FICHA TÉCNICA

Programa
F-22 Raptor

Sistema Mínimo
Windows 95
Pentium com 16 MB de memória RAM

Produtor
NovaLogic

Distribuidor
Inforjogos

Telefone
(01) 812 84 45

Preço sugerido
9 550\$00

enalina



podemos substituí-la por milhas náuticas por hora –, carregue na seta para baixo. Pronto, o caça estará no ar.

Recolha o trem de aterragem (carregue na tecla **G**) e use as setas de direcção, para conduzir o avião ao alvo desejado. Para saber a direcção a seguir, use o radar (tecla **R**).

Depois de acertar a direcção, chegou a altura de preparar-se para a batalha. Quando encontrar os inimigos, carregue na tecla **Tab**. Os alvos serão travados pela mira electrónica do avião (um

COMANDOS

←→↑↓ – movimentam o avião.

B – travão.

G – acciona e recolhe o trem de aterragem.

1, 2, 3 e 4 – selecciona uma arma diferente.

Barra de espaços – dispara a arma seleccionada.

A – acciona o piloto automático.

Tab – selecciona o alvo.

6, 7, 8, e 0 – selecciona o nível de potência do motor (60%, 70% até 100%). Quanto maior for a potência, maior serão a velocidade e o consumo de combustível.

F1 a F6 – troca a visão do jogo.

Backspace – liga e desliga o *After Burner*.

R – activa e desactiva o Radar.

Ctrl+J – ejecta o piloto do avião.

VELOCIDADE MÁXIMA

Os caças F-22 têm recursos da última geração, como invisibilidade parcial a radares, alta velocidade sem a utilização do *After Burner*, e um forte armamento militar. Todos eles, tomam-o um dos mais rápidos e mortais caças da actualidade. Um dado muito interessante é que este caça consegue atingir velocidades que nem mesmo a sua estrutura suporta (quanto maior for a velocidade, maior será a pressão exercida na fuselagem). O limite de velocidade suportada pelo F-22 é de 850 milhas náuticas por hora. Este limite também é conhecido como "Q factor". No jogo, tudo isso foi tido em conta. Se atingir a velocidade de 800 kts, surgirá, no ecrã, o aviso de VMAX. Quando isso acontecer, o melhor é reduzir a velocidade (tecla **B**), pois, se o avião atingir 850 kts, não vai sobrar nada para contar histórias.

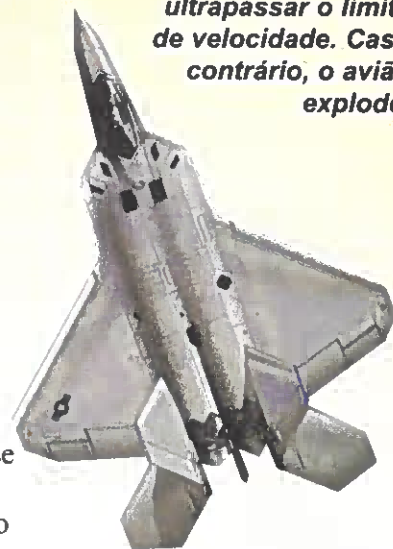
triângulo verde no meio do ecrã). Quando o triângulo mudar para vermelho, carregue na barra de espaço, para disparar. Repita a operação até destruir os três caças inimigos.

Dicas

✓ Se tentar disparar contra o inimigo e não acontecer nada, verifique se o trem de aterragem foi recolhido. Só assim o avião ficará na configuração de batalha.

✓ Se o seu avião for atingido, provavelmente, irá perder-lhe o controlo, antes dele explodir. Nesse caso, a melhor coisa a fazer é salvar a sua pele. Carregue nas teclas **Ctrl+J**, para que seja ejectado do avião.

A sua missão é destruir três caças MIGs, usando todo o poder do fogo do F22. Mas tenha cuidado, para não ultrapassar o limite de velocidade. Caso contrário, o avião explode.



Artilhari

Em Armored Fist 2, conduza um tanque de guerra da última geração, igual ao que foi usado na guerra do Golfo.

A quantidade de pormenores é enorme. Por isso, os comandos são muitos e complexos. A missão é destruir inimigos armados com lança-mísseis e helicópteros.

Os tanques de guerra dominam as batalhas terrestres há quase um século. Cada vez mais resistentes, rápidos e mortais, estes monstros blindados também foram o centro de uma revolução tecnológica nas artes de combate. Em Armored Fist 2, um simulador de guerra com muitos comandos complexos e realistas, terá acesso a todos os componentes que fazem do tanque M1A2 o veículo blindado de combate mais avançado da nossa época.

Só para ter uma ideia, este tanque foi usado na guerra do Golfo pelo exército americano, e ganhou praticamente todas as batalhas. Para os fãs de simuladores, este jogo é uma delícia. Se, é daquelas pessoas que não têm paciência para usar mais de quatro teclas, então esqueça-o.



A missão

Depois de instalado (ver caixa *Como fazer a instalação*), será criado um atalho na *Área de Trabalho*, para aceder ao jogo. Nesta versão, o seu objectivo é destruir um grupo de inimigos, armados com lança-mísseis BMP mortais e com helicópteros Hind. Abra o jogo, dê *Enter* na janela *Commander* (para escolher a missão) e, depois, clique em *Play demo mission*. Vai aparecer o ecrã *Mission Briefing*, com informações sobre a missão. Clique em *Accept*, espere um bocado e será enviado para o local da batalha. O tanque utilizado, o M1A2

ABRAMS, está equipado com quatro armas diferentes: um canhão de 120 mm, uma metralhadora coaxial de 7,62 mm, uma metralhadora calibre 0,50 e dois lança-granadas. Mesmo que não perceba nada de armas, pode ter a certeza de que elas são capazes de fazer bonitos estragos. Como a quantidade de comandos é imensa, seleccionamos os principais (consulte a caixa), para que possa jogar.

Algumas dicas

✓ O canhão só dispara quando a mensagem *HEAT* estiver no ecrã. Logo

FICHA TÉCNICA

Programa
Armored Fist 2

Sistema Mínimo
Pentium 120 Mhz
com 16 MB de
memória RAM

Produtor
NovaLogic

Distribuidor
Inforjogos

Telefone
(01) 812 84 45

Preço sugerido
9 550\$00

a pesada

após um tiro, é preciso esperar alguns segundos, para poder voltar a disparar.

✓ Use o mapa que aparece no ecrã, para situar-se na batalha. A seta vermelha que aparece no ecrã também serve de orientação.

✓ Não se aproxime muito dos inimigos. Dispare sempre a uma distância média.

✓ Se for destruído, poderá assumir o comando de outro tanque do seu batalhão.

COMANDOS

←→↑↓ – movimentam o tanque.
 [<] e [>] – seleccionam uma arma.
 1, 2, 3 e 4 – potência do motor: vai desde parado (em 1) até à velocidade máxima (em 4).
 C – dispara a metralhadora coaxial.
 Barra de espaços – dispara a arma seleccionada.
 F1 a F8 – muda a visão de câmara.
 Enter – acopla a telemetria a laser (mira laser com maior precisão).
 [-] – reduz o mapa.
 [+] – amplia o mapa.
 Print Screen – solicita apoio aéreo.

ARMAS

Metralhadora coaxial de 7,62 mm

CITV (Visor térmico independente do comandante)

Torreão do comandante

Canhão de 120 mm

Visor principal do artilheiro

Lança granadas de fumo (ambos os lados)

Metralhadora cal. 0,50 do Comandante



O tanque está equipado com quatro armas poderosas, acima indicadas. Depois de mirar o alvo (imagem à esquerda), basta disparar e esperar pelos estragos. Nem os alvos aéreos escapam.

COMO FAZER A INSTALAÇÃO

Além da instalação, é preciso fazer algumas configurações, para que o jogo corra correctamente. Acompanhe o passo a passo:

1- Clique em *Instalar o programa* e, no ecrã que aparece, escolha *Avançar*, depois, *Concluir* e espere pelo fim da primeira parte da instalação.

2 - No ecrã seguinte, clique em *Next*. Vai aparecer uma janela com o título *Choose Destination Location*. Clique em *Browse* e, no campo *Path*, escreva *c:\armored* e clique em *OK*.

3 - Clique em *Next*. Espere e, depois, clique em *Finish*. Aparecerá uma janela do *Setup*. Carregue em *Enter* e, depois, seleccione a opção *Exit and save settings*.

4 - Pronto. Será criado, no botão *Iniciar*, o grupo *NovaLogic*, enquanto que na *Área de Trabalho* aparecerá um atalho do jogo.





Pinball

O *Balls of Steel* é um jogo de *Pinball*, com uma diferença muito interessante. Quando estiver a jogar apenas com uma bola, o ecrã da mesa desloca-se juntamente com ela. Com duas ou mais bolas, a máquina torna-se um único ecrã, facilitando o jogo. As imagens gráficas são excelentes (pode verificar os vários pormenores da máquina, durante a partida). Os comandos são muito simples: as teclas *Shift* controlam os *flippers*, o *Enter* atira a bola e a tecla *P* pausa o jogo.

Depois de instalado (será criado um atalho no *Desktop*), abra o jogo. No ecrã principal, clique em *Play*, para começar. Terá direito a três bolas. Para sair do jogo, carregue em *ESC* e escolha *Quit*, no menu principal.

Ah! Se quando for abrir o jogo lhe aparecer o ecrã *Detecting Graphics Hardware*, clique em *Auto-detecting*, e, depois, dê *OK*. O jogo irá correr.

Onde encontrar

Produtor

Apogee Software, Ltd.
P.O. Box 496389
Garland, TX
75049-6389 - USA

<http://www.pinballwizards.com/>

Preço sugerido

Não fornecido

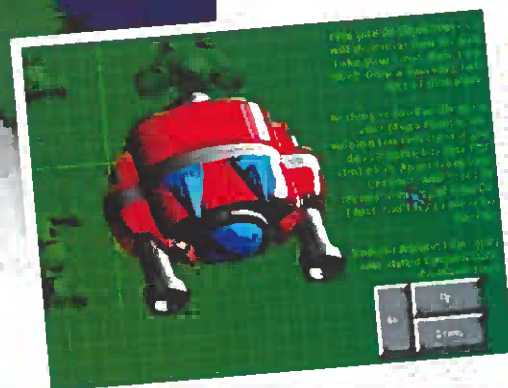
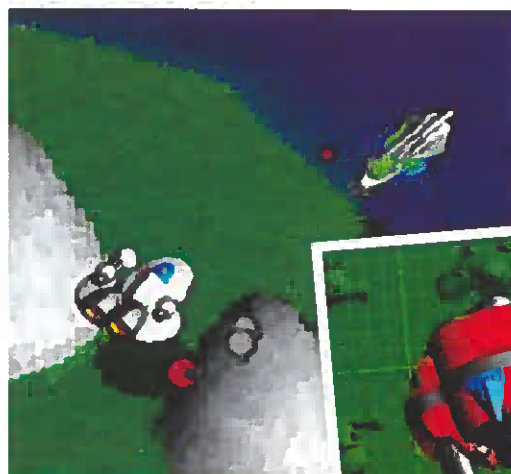
TumbleBugs

Um jogo de acção no qual o mais engraçado é jogar com um amigo, dividindo o teclado. Cada um controla uma nave espacial e o objectivo é disparar, para destruir a do oponente. O jogo deve ser instalado, mas também é preciso ter o *DirectX* a

funcionar (caso não o tenha, clique no botão *Antes de Pedir Ajuda*, no *CD-ROM*, e instale-o).

Quando entrar no jogo, aparece o ecrã do produtor e, depois, surge uma janela com algumas informações. Dê *Enter* e vá para o ecrã no qual deverá fazer as configurações da partida.

Para jogar sozinho, clique no botão *Human*, de uma das naves (neste caso, vai jogar contra o computador). Se quiser jogar com outra pessoa, clique em *Human*, nas duas naves. Depois, clique em *Play*, para começar. Para sair do jogo, clique em *ESC* e, depois, em *Exit*.



Onde encontrar

Produtor

Voxar, Inglaterra
Telefone:
(00 44 0) 131 472 47 92
<http://www.voxar.com/>

Valor do registo

Cerca de 3 600\$00

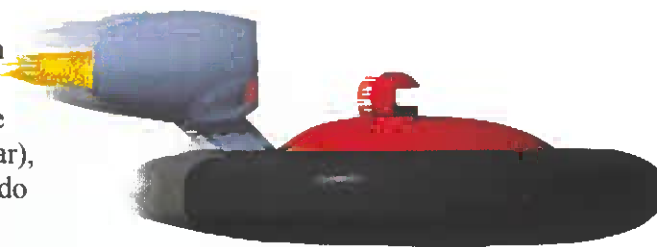
COMANDOS

Ações	Jogador 1	Jogador 2
Esquerda	←	S
Direita	→	F
Acelera	↑	E
Dispara	Ctrl	Z

Hover Race

Produzido especialmente para ser jogado via Internet, *Hover Race* é um jogo de corrida muito diferente. Um *Hovercraft* (veículo que se move na água e na terra, sobre um colchão de ar), com uma turbina de foguete acoplada, é utilizado para a disputa. A instalação é rápida, e, no fim, será criado um atalho no *Desktop*, para que possa entrar no jogo. Mas, antes de começar a jogar via rede, pode praticar sem estar conectado. Para isso, abra o jogo, escolha *Start Hover Race* e, depois, clique em *Cancel*. No ecrã que aparece, clique em *Game* e, a seguir, em *Practice*. Escolha uma das pistas (são três, cada uma com um desafio diferente) e, depois, dê *OK* (veja, em *Comandos*, como jogar).

Quando sentir que já está preparado, ligue-se à Internet (use o *Dial-Up*, por exemplo, para fazer a ligação). No ecrã do jogo, clique em *Game* e, a seguir, em *Internet*. Espere um bocado. Irá aparecer uma lista das salas que estão disponíveis para a disputa. Clique numa delas, por exemplo, *Newsbied_Room* e dê *OK*. No ecrã que aparecer, "verá" as pessoas que também estão ligadas. O nome ou apelido será mostrado na lista com o título *Users List*. Na lista *Game List*, vai encontrar as partidas disponíveis no momento. Selecciona uma e dê *Join Game*. Depois, basta esperar um bocado para disputar uma corrida com adversários, via Internet.



Comandos

Shift – acelera.

→ – vira o veículo para a esquerda.

← – vira o veículo para a direita.

↓ – trava o veículo.

↑ – faz o veículo saltar.

Ctrl – dispara a arma seleccionada.

Tab – selecciona uma arma.

Onde registar

Produtor
Grokkssoft
www.grokkssoft.com

Valor do registo
Cerca de 2 800\$00

The Art of Flying

Simulador de voo, que não exige estar a decorar "milhões" de comandos. Você pilota um avião e o objectivo é caçar aviões inimigos. O jogo corre directamente do CD-ROM e, no primeiro ecrã que aparece, escolha, na lista *Video Mode*, a opção *640x480 16*, e dê *OK*. Quando jogar, vai perceber que o avião é muito fácil de pilotar. Por exemplo, não precisa de preocupar-se com o facto do avião cair ou não, pois existe um comando de altura automático. A sua única preocupação deverá ser atacar os inimigos e evitar ser destruído. Ao tentar perseguir um avião adversário, preste atenção à mira que aparece à volta do avião. Quando o contador atingir 100%, dispare o míssil.

COMANDOS

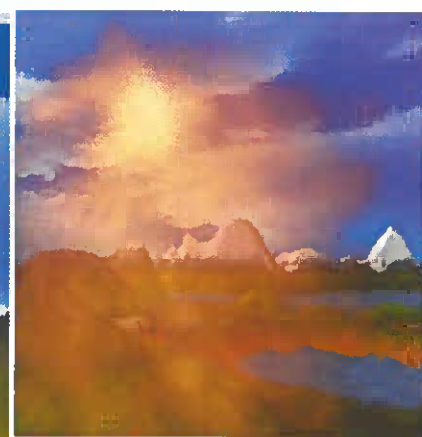
←→ ↑↓ – controlam a direcção do avião.

Barra de espaços – acelera.

Alt – dispara a metralhadora.

Ctrl – dispara os mísseis.

Esc – sai do jogo.



Sub Culture

Desvendar o fundo do mar a bordo de um submarino de ataque. Esta é a sua missão em *Sub Culture*. Foi tudo feito em 3D, o que deu mais realismo aos objectos e movimentos. O jogo corre directamente do CD-ROM e, quando entrar nele, espere que a mensagem *Press a key to continue* apareça no ecrã.

Quando estiver a navegar (veja como pode fazer isso, em *Comandos*), por vezes, um quadrado verde ficará a indicar as estruturas que representam os objectivos de uma missão. Logo no princípio, deverá surgir uma base à sua frente. Clique em *Y*, para entrar e receber as instruções. Para sair da base, clique em *Launch*. O jogo vale mais pelas imagens gráficas e pelos pormenores do que pelo desafio. Para sair, basta dar *ESC*.



COMANDOS

- ← →** - movimentam o submarino.
- A** - acelera.
- Z** - acelera de marcha-atrás.
- S** - emergir.
- X** - submergir.
- []** e **[]** - selecciona uma arma.
- Barra de espaços** - dispara.
- []** - troca de ferramenta.
- Ctrl** - activa a ferramenta seleccionada.
- F1 a F4** - troca a visão de câmara.

Produtor
Ubisoft
www.ubisoft.com
Preço sugerido
Cerca de 8 500\$00



Frogger

Lembra-se daquele jogo de vídeo, no qual um sapo tinha de atravessar uma avenida cheia de carros em movimento? *Frogger* é a nova versão desse jogo, mas com imagens gráficas em 3D e algumas inovações. Mesmo que não conheça o jogo, vale a pena experimentá-lo. Além de divertido, os comandos são muito fáceis.

O jogo corre directamente do CD-ROM e, no primeiro ecrã que aparece, escolha, no canto superior esquerdo, a opção *No 3D* (se não tiver placa 3D). Depois, clique no botão *Demo*. A seguir, basta dar *Enter* e o jogo começa. O objectivo é encontrar cinco sapos coloridos, distribuídos ao longo da fase do jogo, em apenas 90 segundos. Se

esse tempo for ultrapassado, o sapo morre. Use as setas de direcção, para controlar o sapo, indicando para onde ele deve seguir, e a tecla *Ctrl*, para que ele engula as moscas (basta aproximar-se delas e carregar na tecla). Será necessário saltar para troncos de árvores, cascos de tartarugas e até atravessar uma rua muito movimentada, para seguir em frente no jogo.

É, realmente, muito fácil de jogar. Basta ter atenção, para não cair à água ou ser atropelado. Para sair do jogo, tecla *ESC* e, depois, clique em *Exit*.

Onde registar

Produtor
Hasbro
<http://www.frogger.com>
Valor do registo
Cerca de 7 700\$00



Navegue pela informática sem perder o rumo!

Assine já



Recorte ou fotocopie o cupão e envie para:
Mundo do CD-ROM — Remessa Livre nº 11062 — 1032 LISBOA CODEX

☐ **ASSINO A 1 ANO POR APENAS 8.900\$00 — RECEBO CADA EXEMPLAR POR APENAS 740\$00**

Campanha válida até 31 de Abril de 1998, para Portugal Continental e Ilhas.

IDENTIFICAÇÃO

Nome

Morada

Localidade Código Postal

Telefone Profissão Data de Nascimento

Se deseja receber a revista na sua morada indique:

Morada

Localidade Código postal

FORMA DE PAGAMENTO

☐ Autorizo débito no cartão: ☐ ☐ ☐

nº

Validade

☐ Junto cheque à ordem de Volta ao Mundo, S.A.

Data

Assinatura

B-CD18-CD

NOTA: Os dados recolhidos são processados automaticamente e destinam-se à gestão da sua assinatura e apresentação futura de novas propostas. O seu fornecimento é facultativo. Nos termos da lei é garantido ao cliente o direito de acesso aos seus dados e respectiva actualização. Se não deseja receber outras propostas comerciais, indique aqui ☐

Nesta Edição

UPGRADE

Resumimos para si as informações essenciais do mundo da informática. Teste comparativo de câmeras digitais. Os prémios ESIS. Disco que até resiste à bomba atômica. Disquete de 200 MB igual à de 3'5".



DVD

Conheça melhor quatro opções de equipamentos de DVD disponíveis em Portugal e perceba como foi feita a divisão por zonas.

DICAS E TRUQUES

Tire as suas dúvidas de informática. Aprenda as melhores "Dicas & Truques". Aproveite todos os recursos do seu PC e dos programas que tem.

1 JOGO COMPLETO

• AfterLife. Directamente da produtora do mago dos efeitos especiais, George Lucas, é um jogo no qual deve cuidar das almas no céu ou no inferno.



10 APLICATIVOS

- Internet Explorer 4.0 Versão portuguesa
- Crystal 3D Impact
- Catálogo de CDs
- Magix Music Mixer
- S Notes — Memorandos
- Phonebook
- Mailing Lists
- Norton Antivírus
- GetRight 302
- Desinstalador de programas copiados do CD-ROM.



10 ITENS DE LAZER

- Dance eJay, programa de música de dança
- 3 Screen Savers: Alarm, Camel e Toys
- Funkit, programa de música para crianças
- 40 imagens abstractas
- Calculadora do Amor
- Meta Mouse, para mudar o cursor do rato
- Mind Grind, teste de cultura geral e curiosidades
- Icon Forge, para criar ícones e cursores do rato.



10 JOGOS

- Armored Fist 2, simulador de tanque de guerra
- Andretti, Fórmula Indy
- Hover Race, corrida de Hovercraft
- F-22 Raptor, simulador de caça supersónico



- Frogger, nova versão do sapo suicida
- Pinball numa mesa futurista
- Sub Culture, simulador de submarino
- The Art of Flying, simulador de avião experimental
- Tumblebugs, combate entre naves espaciais
- Shuttels, jogo de tabuleiro electrónico

MUNDO DO CD-ROM

Nas bancas, na segunda quinzena de cada mês, sempre com um CD-ROM, em português, e um suplemento com os melhores endereços da Internet. Se faltarem, peça-os no seu ponto de venda.